CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

mars-avril 90

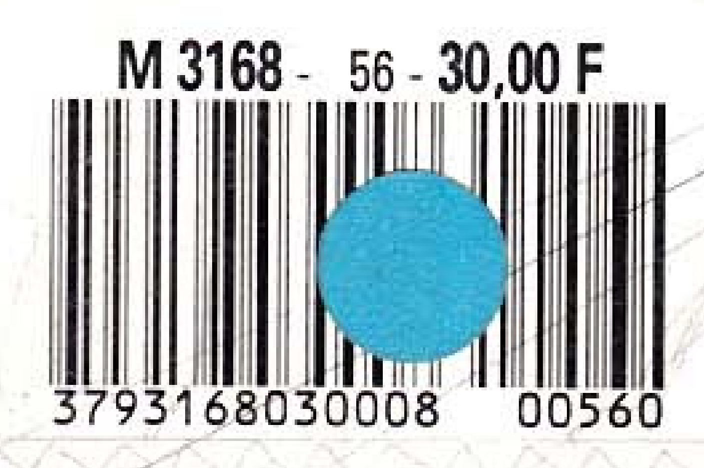
Branché :
le phénomène cyberpunk



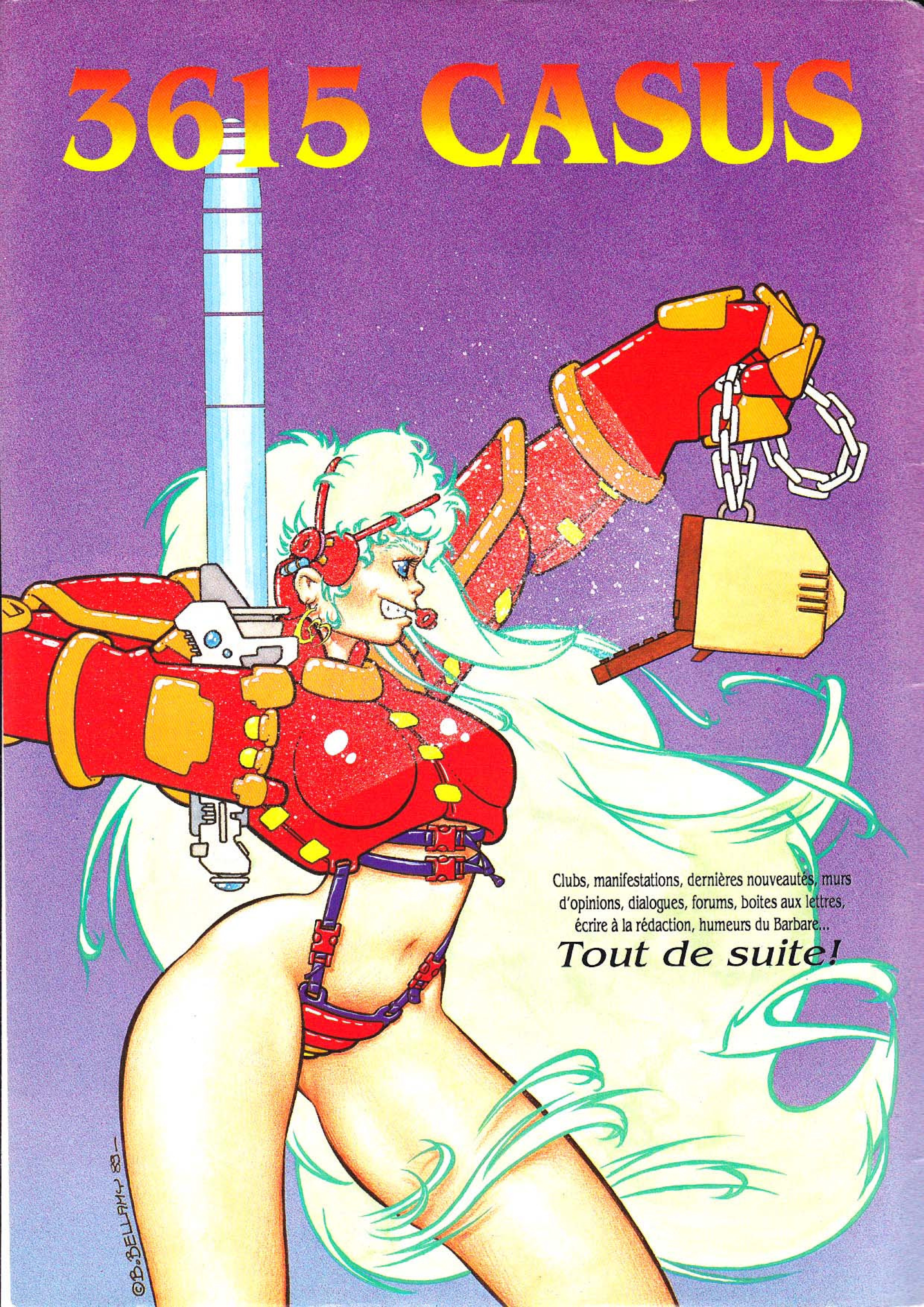
Quel camp choisir ?

jeu de rôle
Ange ou Démon

wargame
Nazis contre Japonais



210 FB- 8 FS- $ can 5,5

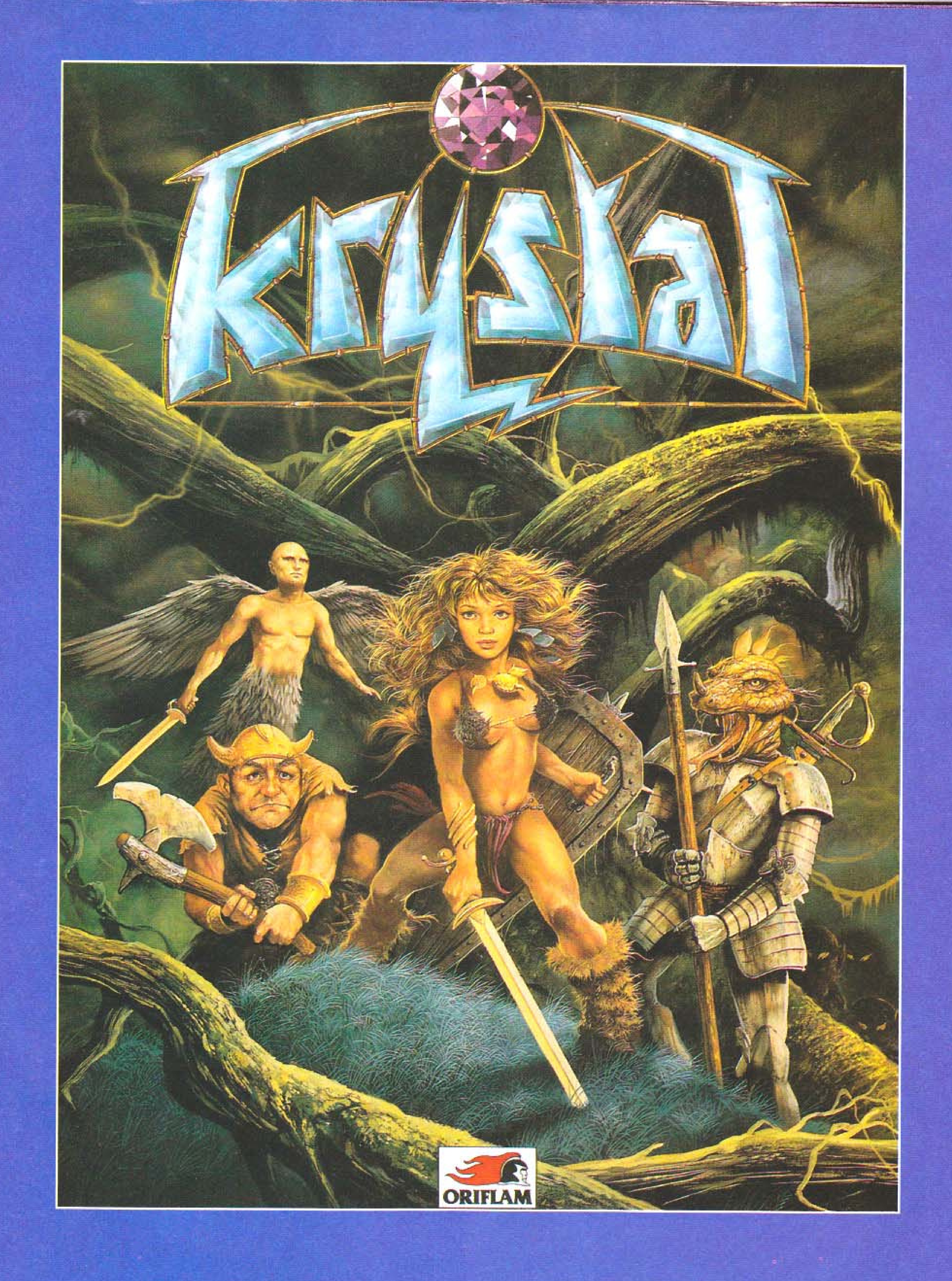

3615 CASUS
Clubs, manifestations, dernières nouveautés, murs d'opinions, dialogues, forums, boites aux lettres, écrire à la rédaction, humeurs du Barbare...
Tout de suite!
©B. BELLAMY 89

Hard pack or soft pack : take your choice.*



** Au choix:*
l'intangible
paquet souple
ou le nouveau
paquet rigide.

04 - 38 - 72 - 74



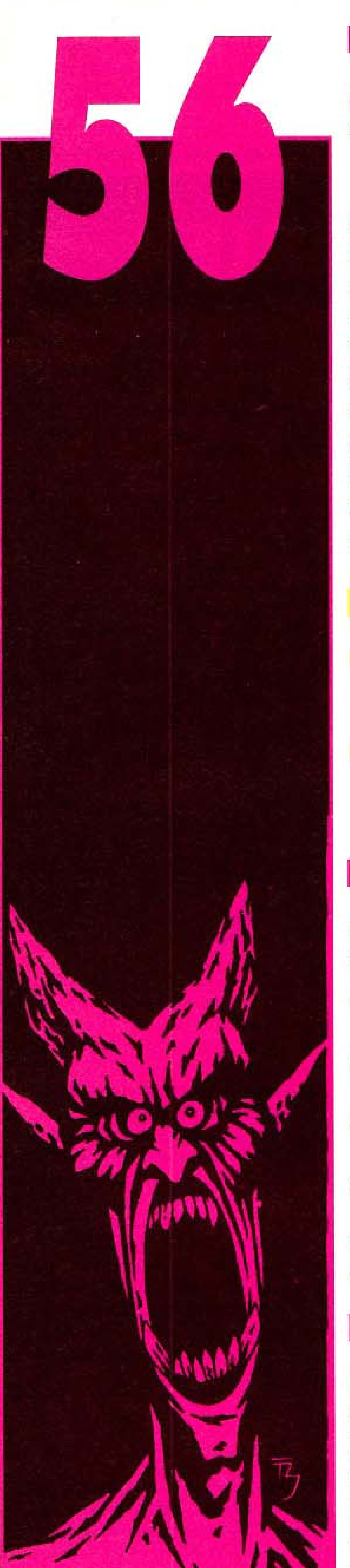
LA QUETE DES PIERRES DE LUMIERE

Il y a bien longtemps, les 6 peuples du monde de KREND vivaient en harmonie sous l'égide des Pierres de Lumière. A la disparition de leur secret, la guerre et son cortège destructeur ravagèrent toutes les contrées.

Mille ans plus tard, les Dieux ont décidé de rouvrir les portes de KRYSTAL qui permettent d'accéder au monde où sont dissimulées les pierres enchantées. Chaque peuple a désigné trois héros chargés de les récupérer pour assurer à nouveau paix et prospérité sur KREND.

KRYSTAL est un jeu de plateau fantastique où chaque joueur grâce à ses trois héros (un gardien, un mage et un maraudeur) doit partir à la recherche des Pierres de Lumières. Pour ce faire, il devra affronter les créatures gardiennes des lieux enchantés, utiliser à bon escient les objets magiques qu'il découvrira, combattre ou voler les héros des autres peuples et allier ruse, courage et rapidité.

KRYSTAL est un jeu très simple qui néanmoins fera appel à tous vos trésors de réflexion et d'astuce. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.



CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

GATEAU D'ANNIVERSAIRE

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

Notre **super bulletin d'abonnement** se trouve en page 91. Profitez-en pour le super remplir !

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : In Nomine Satanis / Magna Veritas et Berlin XVIII sont édités par Siroz Productions, La Terre Creuse par Les Silmarils, Hurlements par Editions Dragon Radieux, Cyberpunk par R. Talsorian Games, et Paranoïa par Jeux Descartes sous licence West End Games.

CASUS BELLI n° 56, maison fondée en 1980. Mars-Avril 1990. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1990. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1990. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Frantz Auberlet, Rolland Barthélémy, Patrick Chaubin, Coucho, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Guillaume Sorel, Pierre-Olivier Vincent, Stéphane Truffert. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

L'album de Kroc ?



Il arrive !

On ne pouvait espérer plus bô cadeau
de décadiversaire.
Cet album que vous nous réclamiez
sans trop y croire sera bientôt
entre nos mains (c'est-à-dire vous et nous,
fans du gobelin champion de course à pied).
Co-édité par Casus Belli et Guy Delcourt,
il paraîtra mi-avril, et contiendra
une bonne douzaine de planches inédites.
J'ai dit décadiversaire ?
Ben oui : Casus Belli n° 1 est paru début avril 1980.
On n'allait pas vous bassiner avec ça,
ni faire sauter d'article pour en causer,
mais ceux qu'une commémoration de plus
ne rebute pas trouveront un petit album souvenir
au dos du poster.
Comme à son habitude,
CB évolue par petites touches.
Plus sensibles que les modifications de maquette
entamées dans le dernier numéro,
deux rubriques s'étendent.
Liée à Métalliques, Ateliers accueillera
tout ce qui parle des bricolages
qui tournent autour du jeu :
techniques de construction et de réparation
de figurines, maquillages, effets spéciaux
ou simplement conseils pratiques
pour monter et conserver un jeu en encart.
Pour commencer en beauté, c'est Chris Tubb,
le graveur de Prince August,
qui inaugure la rubrique
en vous dévoilant ses techniques.
L'autre plus, c'est inspi universalis.
A côté des traditionnelles inspis bouquins et BD
où puiser intrigues et images pour vos scénarios,
vous trouverez là divers sujets susceptibles
de vous aider, vous inspirer
ou de vous aérer la tête ;
des choses dont on veut vous parler
mais qui ne sont pas du jeu de simulation.
Ah au fait !
Il y a deux mois, on voulait vous dire
quelque chose qui nous échappait...
Bah, finalement, ça ne devait pas être si important.

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Bouches du Rhône
Plein de dates

L'association *A.R.I.A.* organise un grand nombre de **grandeur-natures**. A leur programme : 19/20 avril Frayeurs en Avignon (thème Cthulhu) ; 19/20 mai L'antre du dément (médiéval-fantastique), courant mai début du grandeur-nature de longue durée Les Envahisseurs (jusqu'à fin juin), 23/27 juillet une semaine de grandeur-natures, en juillet aussi un James Bond, en août un post-apocalyptique, etc. Pour en savoir plus, contactez l'association A.R.I.A. chez René Corrizi, Quartier les Pins, 81 le Cytise, 13127 Vitrolles.

Villeurbanne
17 mars

Le *Club Jeux de l'INSA* de Lyon (CLUJI) organise la manifestation **TIL 90** qui regroupe un tournoi AD&D2 et une compétition interclubs de jeu avec figurines (sur les règles l'Arc et la Griffe). Renseignement au bureau des élèves, INSA, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne. Tél. : (16) 78.94.82.29.

Rennes
17/18 mars

Le **4e tournoi de La Lune Rousse** sera basé sur le jeu Légendes Celtiques et se déroulera à la salle des loisirs de la Cité U Beaulieu, 33 avenue des Buttes-de-Coësmes, 35700 Rennes. Tél. : Bertrand Thomas au (16) 99.36.38.02 poste 36, chambre 276B.

Tours
17/18 mars

Le club Hommes & Démons organise dans ses locaux, au 86 bis rue Courteline, un **tournoi James Bond** couplé à une soirée casino. Tél. : Florent au (16) 47.37.17.15 après 20h.

Herblay
18 mars

Les Enfants de Yog, Les Forgerons de l'épée, MGWA, K.G.B. club, Les Polymorphes aventureux, La Salamandre et *Autel 3 étoiles* (ouf...) organisent un **tournoi AD&D, Appel de Cthulhu, Hurlements** et **Star Wars**. Le lieu : gymnase de la gare, 95520 Herblay.

Ville d'Avray
18 mars

Le **3e tournoi de jeu de rôle** de *la Boucherie Intellectuelle* a lieu à la MJC de Ville d'Avray, 92410. Au programme : AD&D, GURPS dans le monde de Fritz Leiber, Cthulhu, James Bond, Stormbringer, JRTM. Tél. : (1) 47.50.37.50.

Futur

Montigny-les-Bretonneux
24 mars et au-delà

Les Polymorphes aventureux organisent un **tournoi de jeu de rôle** presque tous les mois. Leur adresse : Maison de quartier Louis Jouvet, Centre commercial de la Sourderie, 4 place Jacques Cœur, 78180 Montigny-les-Bretonneux. Renseignements au (1) 30.64.05.76 auprès de Domo. Au programme : 24 mars, tournoi AD&D, Star Wars, Stormbringer (à 14h) ; 12 mai, tournoi Cthulhu et un autre jeu (à 20h) ; 9 juin, tournoi AD&D, Star Wars et Stormbringer (à 14h).

Elancourt
25 mars

Les Démons du K.O. organisent un **tournoi AD&D, AdC, Paranoïa, Zone** et **Stormbringer**. Renseignements au (1) 30.51.44.79 entre 19h et 21h (sauf mercredi).

Chambéry
31 mars

Les Nouveaux Saigneurs organisent une murder party réservée aux plus pourris : **La mafia n° 2**. Renseignements et inscription auprès du parrain Claude Coulet, tél. (16) 79.33.07.98.

Lille
31 mars

La Guilde des Stratèges organise un **tournoi AD&D, Rolemaster,**



Stormbringer et Warhammer. Renseignements : Nicolas Delacroix au (16) 20.91.33.45.

Crépy en Valois
31 mars/1er avril
L'association *Alzathot* récidive dans le **grandeur-nature médiéval-fantastique**, à l'abbaye de saint Arnoul. La lutte sera âpre entre les Forces du Mal, les Adorateurs du Néant et les serviteurs des Trois Célestes Harpes. Contactez Alzathot, 5 rue Raoul, 92270 Bois Colombes.

Bretteville-sur-Odon
31 mars/1er avril
Les **Secondes journées de l'aventure** sont organisées par *Le temple du rêve, Les chevaliers du Toutcaen, Les mamelles du Nurgle* et *Les chevaucheurs de loups*. Le lieu : le centre socioculturel de Bretteville-sur-Odon. Samedi après-midi : démonstration de jeux de rôle, jeux de plateau, Warhammer battle, grandeur-nature Bitume et grandeur-nature médiéval-fantastique. Samedi soir : tournoi de jeu de rôle et grandeur-nature sur Cthulhu 90. Les participants devront être motorisés. Dimanche : tournoi multi-jeux de rôle. Renseignements : le Pion Magique, rue Saint Pierre, Caen. Tél. : Christophe au 31.73.76.29. après 20h.

Chambéry
1er avril
Les Nouveaux Saigneurs organisent un **tournoi multi-jeux de rôle**. Les scénarios sont écrits par les maîtres. Renseignements auprès de Frédéric Violette, tél. (16) 79.70.07.59.

Evreux
1er avril
L'association *Si Evreux m'était joué* organise son premier **tournoi AD&D** à partir de 10h30 à la salle polyvalente de la maison de quartier de la Madeleine. Contact et inscription : Laurent Bandelier, « Si Evreux m'était joué », 11 av. Winston Churchill, 27000 Evreux.

Senecey-le-Grand
7/8 avril
Les Simuleurs de l'Etoile Noire organise un **week-end du jeu** avec de nombreuses parties d'initiation. Il est prévu aussi la découverte de jeux inédits, un killer par autocollants, un concours d'improvisation et une présentation d'escrime médiévale. Renseignements auprès de Cyrille Bernizet (16) 85.44.92.17 ou Bruno Maréchal (16) 85.44.22.20 après 17h30.

Carcassonne
7/8 avril
Las torres de Cabaret et *Futura project* organisent au château de Lastours un **jeu de rôle grandeur nature médiéval-fantastique** basé sur l'histoire régionale des guerres de religion. Renseignements : Futura project, 30 rue Jean Bringer, 11000 Carcassonne. Tél. : (16) 68.47.58.61 mercredi et samedi de 14h à 18h.

Belley
7/8 avril
Les *Blade-Rôleurs* organisent un **tournoi sur les règles de Simulacres**. Renseignements : Philippe au (16) 79.81.01.74.

Paris
7/16 avril
Le **5e Salon National des Jeux de Réflexion** est prévu pour Pâques, au hall 3, Porte de Versailles.
– 7/ 8 avril : reconstitution de la bataille de Waterloo le 18 juin 1815 par les *Grandes Compagnies de l'Est Parisien*.
– 14/ 15 avril : **5e édition du Tournoi de Paris**, compétition Antique-médiévale. **2e Coupe de France Renaissance**. Ces deux compétitions sont organisées par les *Grandes Compagnies de l'Est Parisien* et servent de sélection pour la 6e Coupe d'Europe.
Le **Championnat de France de Wargame** est organisé par *Casus Belli* avec le concours de la *FFJDS*, de 10h à 19h. Inscription en envoyant 60 F à Championnat de France de Wargame/Casus Belli 5 rue de la Baume, 75008 avant le 4 avril. Inscription possible sur place, dans la limite des places disponibles.
Seront présents au salon : ACF, Association Diplo, Agmat Citadel, Belphégor, Casus Belli, Diagonale, Eurogames, Grands Compagnies de l'Est Parisien, Jeux Descartes, Jeux & Stratégie, Ludodélire, MB France, Miniathèque et Prince August.

La Valette
8 avril
Le Cercle de l'Aurore organise un **tournoi multi-jeux de rôle** : **L'aurore du Workshire I** à l'Espace Albert Camus, 83160 La Valette. Renseignements chez Patrick Brown, résidence le plein soleil, 83130 La Garde ; ou Olivier au (16) 94.46.39.55 (H.R.).

Douai
8 avril
Le club *Y-a-t'il un maître* organise le **tournoi Roy Fokker** décomposé en deux volets : jeu de rôle avec Robotech et wargame avec Battletech. On peut ne s'inscrire que dans un seul des deux domaines. Le lieu : la chapelle d'Anchin à Douai. Renseignements : Gilles Chervy, 21 rue de Normandie, 59240 Dunkerque ; ou Philippe au (16) 21.77.66.52.

La Charité sur Loire
10/11 avril
Les aventuriers de l'imaginaire vous invitent à une **initiation aux jeux de rôle** le 10 avril et à participer à un **tournoi** le lendemain. Rendez-vous à la salle des fêtes. Renseignements auprès d'Emmanuel Naud, Le Champ Carré, 58400 Varennes les Narcy. Tél. : (16) 86.70.03.59.

Provins
11 avril
Le *Club Pythagore* de Provins organise une **journée multijeux** sur Maléfices, Hurlements, Rêve de Dragon, Appel de Cthulhu, Letavia (jeu maison). Renseignements au (16) 64.00.33.94.

Gradignan
12/19 avril
La Guilde des Mammouths Maudits (la GEMAMA) récidive pour la 5e fois avec **Stratèges 90**, durant les vacances de Pâques. Nombreux tournois (AD&D, Cthulhu, Trauma, 1812, Fief 2, etc.) et des démonstrations (les Centurions du Sud-Ouest, etc.). Le lieu : MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. Tél. : (16) 56.89.17.12.

Le Muy
14 avril
C'est près de Draguignan que la *CDT* organise un **grandeur-nature**. Renseignements ; Arnaud Frank, Poste EDF de l'Escaillon, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.24.08.63.

Béziers
14/15 avril
Les Stratèges Cathares organisent leur **4e Tournoi**. Renseignements auprès de Franck Moreau, 9 rue Paule Tiffy, 34500 Béziers. Tél. : (16) 67.62.08.22.

Mont-de-Marsan
21 avril
Le club *L'auberge du repos éternel* organise son premier **tournoi AD&D**. Tout renseignement chez Stéphane au (16) 58.75.31.38 (H.R.).

St-Pierre du Mont
21 avril
Tournoi AD&D à la MJC de St-Pierre du Mont. Tél. : Stéphane au (16) 58.75.31.38.

Toulouse
21/22 avril
L'ENAC, 7 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse, organise avec l'INSA un **tournoi sur AD&D, Cthulhu, Star Wars et Stormbringer**. Contactez Christophe Picco à l'ENAC, tél. (16) 61.55.79.99 poste 7706.

Cernay
21/22 avril
L'association *Clepsydre* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** « Les larmes de l'Ailleurs ». Pour tout renseignement BAL Clepsydre sur 3615 CASUS ou François au (1) 69.07.66.46.

Morlay
28/29 avril
Le **4e Tournoi de l'Ouest** se déroulera cette année à la MPT du Plateau. Vous pourrez comme tous les ans jouer sur AD&D, Cthulhu, JRTM et Star Wars, plus cette fois-ci un tournoi Zargos. Vous pourrez aussi assister au festival de cinéma du film fantastique. Renseignements et inscriptions au (16) 98.47.48.69, E. Perrignon, 7 rue des glycines, 29210 Morlaix.

Châtenay-Malabry
28/29 avril
La Guilde des Aventuriers de l'Ecole Centrale de Paris organise son **tournoi annuel de jeu de rôle** avec AD&D, Cthulhu et Rolemaster. Inscriptions en mars. Renseignements auprès d'Etienne Courtin (1) 46.83.70.82 ou Magali Mathieu (1) 46.83.71.57. Résidence de l'ECP, 2 av. Sully Prud'homme, 92290.

Les manifs sur 3615 CASUS ***rubrique*** **CAL**

Organisé par CASUS BELLI
avec le concours de la FFJDS

Championnat de France de Wargame 1990

XXX
VIII 106
6
3 5



Salon des Jeux de Réflexion

Porte de Versailles - hall 3

samedi 14 et dimanche 15 avril

Bulletin d'Inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer *avant le 31 mars* à Casus Belli Championnat de Wargame, 5 rue de La Baume, 75008 Paris

❑ Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 60F. Je recevrai un dossier de participation comprenant : règlement, règles compilées et invitation.

❑ je désire être hébergé gratuitement (dans la limite des places disponibles)

- ❑ nuit du 13 au 14 avril
- ❑ nuit du 14 au 15 avril
- ❑ nuit du 15 au 16 avril

❑ Je joins dans cet envoi ma réponse au "Concours Casus Belli - 1941"

Nom: .... Prénom: ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Signature

Orsay
28/29 avril

Le **5e tournoi de jeu de rôle** organisé par la fac d'Orsay se nomme « Le troquet des dieux » et est consacré à l'Appel de Cthulhu et à Star Wars. Renseignements : (16) 69. 41.78.93.

Besancon
28/30 avril

Les Héros d'Asgard organise lors de la nuit du jeu **Ragnarok VI**, un tournoi sur Premières Légendes à la MJC Palente, 24 rue des roses, 25000 Besancon. Chaque joueur devra participer à trois aventures : Légendes celtiques, La Table Ronde et La vallée des rois. Renseignements : (16) 81.80.41.80.

Compiègne
5 mai

Le tournoi de Compiègne devient le **Trophée de la Guilde de Picardie**, organisé en collaboration avec l'U.T.C. et *Artifices*. Les MJ choisissent le jeu sur lequel ils souhaitent concourir. Trois thèmes au choix : médiéval, contemporain, futur. Il y aura aussi un concours de peinture sur figurines Prince August et des démos de wargames et jeux de plateau. Renseignements : Olivier au (16) 44.54.74.05.

Paris — Saint-Mandé
5/6 mai

La **IIe Convention Nationale des Jeux de Plateau**, organisée par la Fédération Française des Jeux Diplomatiques et Stratégiques (*FFJDS*) et les fanzines *Trahison !* et *Vortigern*, avec la participation de Casus Belli, aura lieu à L'Institut de Géographie National (I.G.N.) à Saint-Mandé (métro Saint-Mandé Tourelle ou Vincennes). Au programme : tournois de Diplomacy, Civilisation, Full Metal Planète et SuperGang. Parties libres de Kremlin, Pax Britannica, Illuminati, Junta, Fureur de Dracula, Fief 2, Zargos et autres... Inscription sur place. Renseignements auprès de Trahison !, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 48.42.49.58 ou Xavier Blanchot au (1) 45.48.21.68.

Le Havre
5/6 mai

La mairie du Havre organise la *Chevauchée du Troll Kiri*, une manifestation au CLEC de Mont-Gaillard. Au programme : tournois de Warhammer Battle, Zargos, Cthulhu et Croisades (Cry Havoc). Il y aura des démonstrations par l'équipe d'Agmat, Eurogames (présence prévue de Duccio Vitale) et les créateurs d'Alter Ego. Et la participation de Casus Belli. Renseignements auprès de Rodolphe Stiglio au (16) 35.54. 02.00.

Clermont-Ferrand
5/6 mai

L'association *Efotis* organise un **grandeur-nature** dans le parc naturel du Livradois Forest avec pour thème le petit Gaulois auvergnat. Renseignements : Efotis, 2 rue de la Tour d'Auvergne, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 73.31.35.66. Vous pouvez retirer le règlement à la galerie du quartier Blatin, 3 rue Blatin, Clermont-Ferrand.

Lille
5/6 mai

La Fédération des Etudiants du secteur Lille Vauban organise **Option Futur**, un tournoi de jeux de rôle de science-fiction. Renseignements et inscription : FESLV/CAC, tournoi de jeu de rôle, Christophe Zimmer, 125 rue Meurein, 59800 Lille. Tél. : (16) 20.30.60.26.

Lille
12/13 mai

Le **2e tournoi** de *Chroniques du Rêve* et *Légendes Dunnord* sera, comme l'année dernière, d'ambiance et sans règles, avec 5 joueurs et 1 meneur. Contactez Chroniques du Rêve, 40 rue d'Artois, 59000 Lille, tél. : (16) 20.78.23.45 ou Légendes Dunnord, 23 rue Van Dyck, 59000 Lille, tél. : (16) 20.54. 63.42.

Issoire
19/20 mai

A l'occasion du 2e Forum sur les jeux de rôle d'Issoire, l'association *Efotis* organise deux **jeux de rôle grandeur nature** ouverts à tous publics et gratuits. Deux thèmes : enquête policière dans la ville d'Issoire le 19 à 14h, et murder party sur le Mythe de Cthulhu le 19 à partir de 22h. Renseignements : magasin Jeux Descartes, 3 rue Blatin, Clermont-Ferrand ou tél. : (16) 73.35.34.91 après 19h.

Marseille
19/20 mai

L'antre du dément organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements et inscriptions auprès de Jean-Christophe Rioust au (16) 91.75.25.15 ou François Ciccotti au (16) 91.75. 08.67.

Commentry
2 juillet

Le Gnome Ecolier organise un **grandeur-nature sur Mega 1**. Renseignements sur les BAL M.E.G.A ou Xavier le bo sur 3615 CASUS ou au (16) 70.64.98.17.

Parthenay
juillet

Le **5e Festival Ludique International de Parthenay** (FLIP) aura lieu en juillet. Tout projet de jeu de rôle intéresse les organisateurs. Contactez-les à l'ADPR au (16) 49.94. 03.77.

France
septembre à novembre

Le **Championnat de France de Blood Bowl grandeur nature** est organisé par *les Chimères*. Début des hostilités en septembre, un week-end sur deux, finale en novembre. Les inscriptions sont prises dès maintenant en équipes de club de jeu, par 15 joueurs (10 + 5 remplaçants). Renseignements : Les Chimères, 151 rue Caponière, 14000 Caen.

Côté JARDIN

Louvain-la-Neuve (Belgique)
25 mars

L'*asbl Live Master* et la chaîne de magasins Néoludic organisent un **tournoi AD&D** dans les locaux du MaPhys de l'université de Louvain-la-Neuve à partir de 10h. Renseignements auprès de Poppy, Néoludic, 72 rue de Brabant, 1000 Bruxelles. Tél. : 02/217.44.74.

Heys (Belgique)
31 mars/3 avril

La Guilde des Fines Lames continue son épopée de grandeur-natures commencée avec Aratorix I (les Gaulois) et se poursuivant cette fois par **Aratorix IV** (le moyen âge). Le lieu, les Ardennes belges. Pour tous renseignements, Téléphonez au 041/65.69.83 de Belgique ou au 19.32.41.65.69.83 de France.

Gênes (Italie)
6/8 avril

ImmaginAria Ianua Fantasy, I Convention Genovese Giochi di Simulazione e Ruolo, est organisée par l'association gênoise *Labyrinth*, l'association italienne *Arcadia*, « L'ente decentramento culturale » de la mairie de Gênes et du quartier de Castelleto. La manifestation aura lieu dans les salons de l'institut Brignole. Très nombreux tournois : D&D, Cthulhu, Blue Max, Axis & Allies, Diplomacy et concours de peinture de figurines.

Namur (Belgique)
7/16 avril

C'est à Cognelee, à 6 km de Namur, qu'aura lieu le **premier salon du modélisme**. Il y aura des stands prévus pour les figurines et les jeux de réflexion. Renseignements auprès de Nameurop, route de Wasseiges 280, 5022 Namur (Cognelee). Tél : 081/51.23.91.

Wavre (Belgique)
29 avril

L'antenne belge du *Club Pythagore* organise sa première **journée Maléfices**. Buffet froid et après-midi de jeu en costumes 1900. Tous renseignements sur la manifestation et le club à Club Pythagore, Antenne Belgique, 26 rue V. Bouillenne, 4800 Verviers. Tél. : 087/22.85. 33 (depuis la Belgique) ou 19.32. 87.22.85.33 (depuis la France) après 18h.

Ellezelles (Belgique)
24/27 mai

Les Fils du Tragique Millénaire est un **grandeur-nature sur le thème d'Hawkmoon** organisé par *Les rescapés de l'apocalypse*. Il se déroulera du jeudi 24 mai 18h au dimanche 27 midi, dans la région des Collines (Hainaut occidental). Renseignements au 055/21.95.68. Leur adresse : Rescapés de l'apocalypse, 13 bd des fusillés, 9600 Renaix.

Ouchy (Suisse)
8 septembre

Le club *l'Ombre du D* organise la **1ère convention du jeu de simulation de Lausanne**. Renseignements : L'Ombre du D, Case Postale 354, 1017 Lausanne, Suisse.

Grande-Bretagne
30 novembre/2 décembre

TSR devrait organiser à cette date la **première GenCon européenne**. On vous tiendra au courant.

AVIS

Malgré toute notre bonne volonté, il nous est impossible de passer des annonces de manifestations qui n'indique pas le lieu, la date, le type de rencontre ou aucun moyen de contacter un organisateur. Ne riez pas, nous en recevons parfois.

LE BARBARE *déchainé*

sub magazine humeuristique

Une page

Je voudrais tout d'abord remercier tous ceux qui ont déjà envoyé leur « Une page » en réponse au concours du précédent numéro. Toutefois un changement d'importance a eu lieu. Le prix n'en est plus une sérigraphie d'une planche de Coucho mais une broche en étain, couleur bronze, du Banni en 6 cm de haut, que vous pourrez arborer sur votre fringante poitrine. Celle-ci devait être notre prix depuis le début, mais des restrictions de budget nous avaient imposé une solution de rechange. Heureusement, ma tronçonneuse a remédié à cet état de fait. Cinquante d'entre vous recevront donc cet objet rare accompagné d'un certificat signé de moi-même personnellement.

Le concours est toujours ouvert et je rappelle qu'il s'agit d'envoyer une page format CB (pas plus) déjà mise en page, fournissant de quoi jouer tout de suite. A part ça : sujet libre. Vous aurez plus de détails en relisant le Casus Belli précédent. L'adresse est toujours « Concours Une Page Le Barbare, Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris ». Ceux qui joindront une enveloppe timbrée recevront une réponse personnalisée (mais courte), et je suis à la disposition de ceux qui me contacteront sur 3615 CASUS BAL le barbare dechaine (sans accent).

Chroniques d'Outre-Monde : journal cherche désespérément...

Résumé des épisodes précédents

Chroniques d'Outre-Monde est un magazine de jeu de rôle fondé par Les Tentacules Associés en octobre 86. A cause de difficultés financières, le titre est racheté par Aujourd'hui Communication, une société faisant principalement des services minitel (roses surtout). L'ancienne équipe rédactionnelle choisit de se positionner en tant que prestataire de service et fonde la société Lorien. Le nouvel éditeur donne une enveloppe budgétaire à Lorien, qui se charge de réaliser C.O.M. de A à Z. Peu après, le titre passe d'Aujourd'hui Communica-



tions à Welcome Multimédia (une autre société de minitel qui appartient à l'un des associés d'Aujourd'hui Communications) mais le changement ne pertube pas le journal. Début 89, l'éditeur décide de se passer des services de Lorien (qui lui revient trop cher dit-il) et le numéro 15 est le dernier de l'ancienne équipe[1]. Un numéro 16, réalisé par une nouvelle équipe, parait avec un peu de retard vers le mois de juin 89. Depuis, plus aucune nouvelle. Or, en janvier de cette année parait le numéro 18, le numéro 19 étant normalement en kiosque depuis le 6 mars. Qu'en est-il du n° 17 ? Que devient Chroniques ? Que s'est-il passé ? J'ai envoyé à droite et à gauche deux, trois espions pour qu'ils me fassent leur rapport.

Les faux procès

Tout d'abord, des lecteurs ulcérés nous ont fait remarquer que C.O.M. n'existait plus que pour servir de couverture à des serveurs roses[2]. Et alors ? Si quelqu'un est prêt à donner de l'argent pour faire un journal intéressant, qu'y-a-t-il à redire, tant qu'il ne viole pas la loi ? Ensuite, le « ton » polémique aurait été perdu. C'est fort dommage d'accord, mais quand on change de rédacteurs, comment faire autrement ?

Les vrais procès

Mais ce n'est pas parce que l'on fait du minitel que l'on doit se moquer des lecteurs. Le numéro 16 était « un peu faible » mais on attendait le 17 pour pouvoir juger. Or de 17 point mais un 18 avec six mois de retard, et indiqué comme trimestriel au lieu de bimestriel. Bien sûr, les actualités ne sont plus très actuelles mais il y a quand même de quoi jouer. Six mois, deux numéros, trimestriel, tout semble bien marcher. Mais où était passé ce fameux 17 ? Interrogé, l'éditeur dit qu'il a eu des difficultés de distribution mais qu'il est bien paru en septembre. Pourtant, continuons-nous : et les abonnés ? Réponse : « Quelques uns ne l'ont pas reçu mais ça va s'arranger ». Effectivement nous avons eu le 17 (20 pages, un scénario Cthulhu) en main, mais il a été imprimé **après** le 18. Et le 19 (48 pages) ne comporte pas d'actualités, juste des scénarios. Histoire de tout arranger, l'un des scénarios – pour l'Appel de Cthulhu – a été publié en janvier dans le Dragon Radieux hors série n° 3. Les auteurs en ont eu sans doute marre d'attendre une réponse d'un Chroniques supposé disparu et l'on proposé à un autre journal. Enfin, le serveur 3615 NEW*COM (dont la pub est partout dans le magazine) donne une messagerie sado-maso ! Et les lois sur les publications pour la jeunesse ?

En fait on se demande à quel degré d'incompétence atteint l'éditeur. Il était tellement plus simple de prévenir la commission paritaire de difficultés et de demander un délai de remise en route. Faute de quoi on se trouve devant un numéro illégal, la plupart des rédacteurs ni prévenus ni payés, des abonnés pour le moins frustrés et un serveur minitel crapuleux. Malhonnêteté ou simple débilité ?

Que faire ?

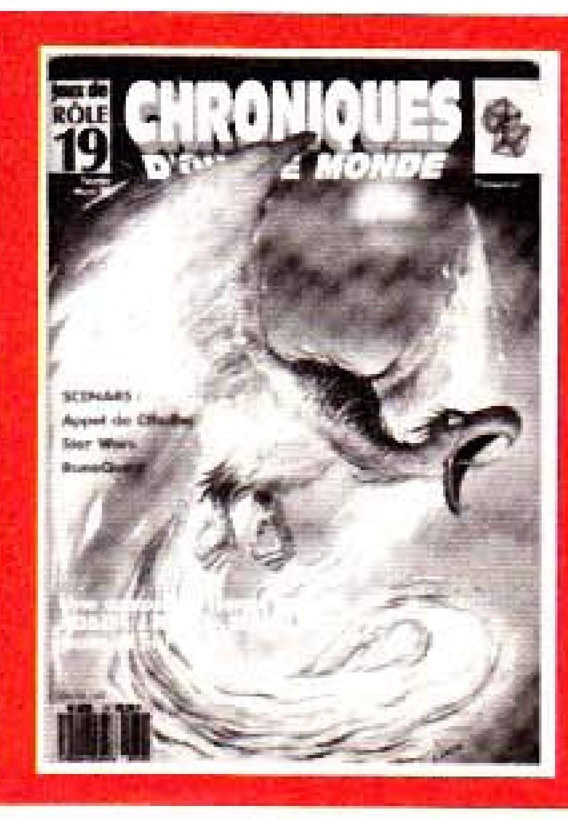
Il serait malgré tout quand même dommage qu'un magazine de jeux disparaisse. Il y a encore la place pour un support qui fait de longs scénarios, de longues critiques et des articles polémiques. Alors si vous vous sentez une âme de Bernard Tapie du jeu de rôle, essayez de contacter l'éditeur : Chroniques d'Outre-Monde, 215 avenue Jean-Lovile, 93500 Pantin.

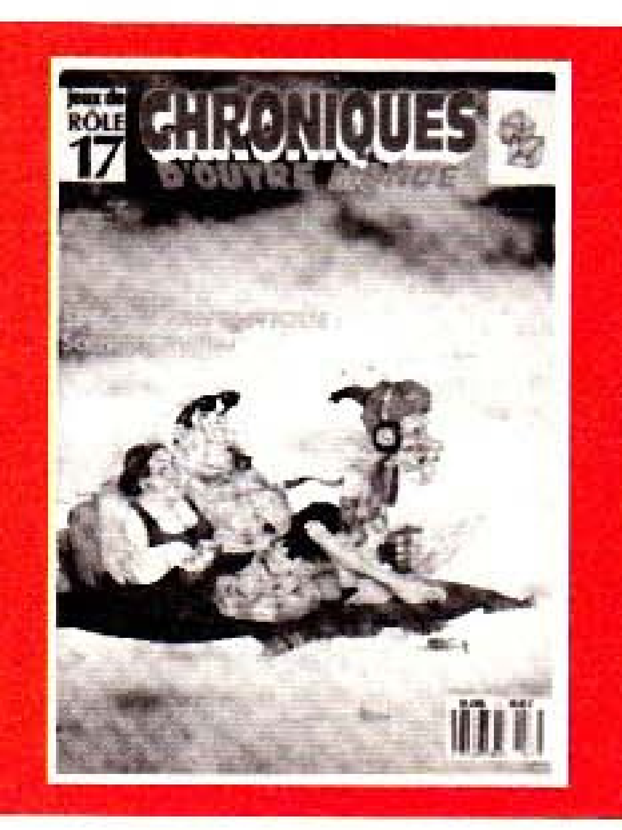
Dans notre prochain numéro, nous essayerons de donner la parole aux deux parties : Fang, l'un des anciens rédacteurs, et Welcome Multimédia. Nous rappelons que la loi vous interdit d'organiser des paris sur des combats à mort.

1) Actuellement un procès est en cours entre l'éditeur et Lorien. Le premier dit qu'il avait le droit de changer d'équipe de réalisation quand ça lui chantait, les seconds qu'il y avait un préavis à respecter, ce qui n'aurait pas été fait. Pour l'instant, le dossier avance à une vitesse subescargotique.

2) Pour pouvoir proposer des serveurs minitel avec messagerie, il faut posséder un numéro de commission paritaire. Ce qui n'est pas évident à obtenir, sauf si vous possédez aussi un journal. Qu'il parle de jeux de rôle ou de nénuphars n'a aucune importance pour le type de serveur que vous faites. C'est la loi, elle est comme ça...







Aquaboulevard – Paris

Au rendez-vous des amis



Démo de CarWars, aux commandes Mathias Twardowski. (voir Têtes d'Affiche p 26)

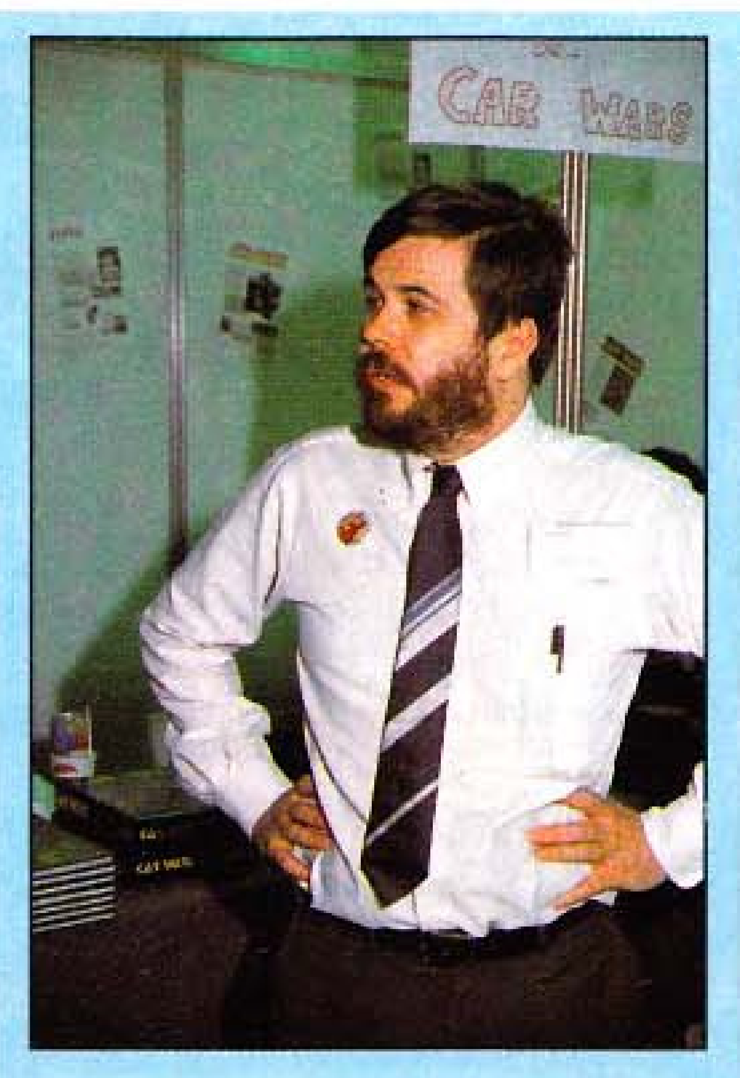
Même si ça n'est que du décor et du trompe-l'œil, impressions d'arbres et de maisons méridionales anciennes, c'était la première fois qu'une manifestation, en l'occurence le 1er Salon National du Jeu de Simulation, était organisée dans un décor aussi agréable. Les dizaines de tables rondes, couvertes de nappes blanches, mettaient tout de suite une ambiance plus conviviale qu'à l'accoutumée, et ce salon fut celui de la bonne humeur. Malgré la période de vacances, il attira 2000 visiteurs durant le dernier week-end de février, des joueurs pour la plupart, et c'est là le principal regret, le but étant également d'accueillir le grand public qui fréquente l'Aquaboulevard. Il est vrai que si une expo sur les jeux de simulation titillait la curiosité du promeneur durant les semaines précédant la manifestation, le week-end même la signalisation faisait défaut, et les visiteurs avertis eux-mêmes ne savaient pas en arrivant où diriger leurs pas.
Beaucoup de personnalités du jeu et la plupart des éditeurs étaient présents, et les nouveautés ne manquaient pas. Steve Jackson invité par Jeux Descartes et Siroz, et Greg Stafford par Oriflam et Jeux Descartes, étaient ravis d'avoir fait le déplacement. Pas du tout venus comme des « dieux » pour montrer leurs produits, ils se sont même transformés en « prospecteurs » cherchant de bonnes illustrations pour leurs jeux. Flatteurs, allez ! Chez Prince August, Chris Tubb sculptait, entre deux interviews, une sirène inspirée par les lieux.
Ce salon à multiples facettes proposait aussi divers tournois, pas mal de démonstrations, dont une de Zargos sur un plateau en relief, une des jeux par correspondance Avatar et Hypastia, une autre de Formule Dés (un jeu de course automobile encore inédit), des conférences (avec Laurent Henninger notre spécialiste wargame).

Le plateau en relief de Zargos.



Steve Jackson

Steve Jackson. : Avant de commencer, je voudrais préciser encore une fois, je ne suis pas Steve Jackson l'Anglais, je suis Steve Jackson l'Américain.
Casus Belli : Comment ? Des gens font encore la confusion ?
S.J. : Bien sûr, il n'y a pas cinq minutes un journaliste était dépité d'apprendre que je n'étais pas l'auteur fabuleux des livres dont vous êtes le héros. A ce sujet Steve et moi avons une plaisanterie en commun. Si un jour la confusion devenait trop pénible, nous tirerions à pile ou face qui garderait son nom. Le perdant prendrait alors un nom, le plus improbable possible, pour que cela ne se produise plus. Nous avions pensé à Gary Gygax, personne ne peut vraiment s'appeler comme cela !
C.B. : Première question, quel est votre itinéraire de joueur ?
S.J. : Au début, j'ai commencé par les jeux de plateau. Les jeux de SPI surtout. Puis j'ai découvert le jeu de rôle, avec D&D bien sûr. En 72-74 tout le monde s'initiait avec D&D ! J'ai adoré le jeu de rôle mais pas du tout le système de combat de D&D, alors j'ai conçu quelques règles et cela a donné *Melee* en 77.
Pour revenir un peu en arrière, après avoir passé mon bac, je suis allé en Droit. Mais j'ai détesté ça. Je jouais au lieu de suivre les cours. A *Triplanetery*[1], de GDW, surtout. Un jeu oublié mais merveilleux, si un jour j'en ai la possibilité, je le rééditerais. J'ai ensuite rencontré les gens de MetaGaming et j'ai publié *Monsters, Monsters*, puis *God's Fire*, un bon jeu de SF de plateau qui était une simulation économique complexe. En fait, il fallait trois tables moyennes, six joueurs et deux semaines de jeu ininterrompu ; pas de quoi faire un succès commercial donc. C'est à ce moment que j'ai conçu et publié *Ogre*. C'était en 1977, vendu trois dollars, avec des pions et une carte en mauvais papier (la première édition était en noir & blanc, tirée à 6 000 exemplaires).
C.B. : Comment a été ressenti *GURPS* ?
S.J. : Quand vous dites que vous allez publier un système de jeu universel, la réponse est : « Bien sûr, crois-le... ». Il a fallu pas mal de temps pour mettre le projet en route. Puis j'ai publié quelques suppléments. Quelques personnes l'ont remarqué. Puis j'ai publié encore quelques suppléments. Et on commence à me dire « Stop, assez de suppléments ». Mais je vais continuer.



Steve Jackson oui, mais l'Américain!

C.B. : Y a-t-il eu un supplément qui a fait la différence ou est-ce leur nombre ?
S.J. : Un peu les deux je pense. C'est au cinquième supplément que l'on a commencé à me prendre au sérieux, sûrement parce que c'était de bons produits. Mais en fait, c'est surtout la seconde édition de *GURPS* qui a lancé le jeu. La première édition était supposée universelle mais ne l'était pas assez, elle restait trop attachée au médiéval-fantastique. Maintenant on peut jouer des scénarios modernes ou de SF sans problème.
C.B. : A combien d'exemplaires tirez-vous un supplément ?
S.J. : Cela dépend, en général 7500 ou 10 000 exemplaires. Et dans les cas où nous sentons qu'il va être bien accueilli, de 12 000 à 15 000 exemplaires. Il faut un à deux ans pour vendre le tirage, avant de décider si on le réédite ou pas. La meilleure vente est bien sûr le le *Basic Set*. Ensuite vient *Space*, puis *Fantasy* et *Supers*. Et nous sommes persuadés que *Cyberpunk* va être un gros succès, nous l'imprimons directement à 15 000 exemplaires.
C.B. : C'est assez différent en France. Nous sommes moins intéressé par le space opera ou les super-héros.
S.J. : Oui, j'ai entendu dire que *Conan* était très populaire ici. Mais aux U.S.A. c'est moyen sans plus. J'aimerais bien que mes jeux soient traduits en France. Le phénomène marche d'ailleurs dans les deux sens. Je suis à la recherche de bons auteurs. Si un Français m'envoie un bon supplément ou, surtout, un bon scénario, je le publie sans problème.
C.B. : Comment faire ?
S.J. : M'écrire bien sûr[2]. Par contre il y a une condition impérative : que le texte soit en anglais. Il n'a pas à être en très bon anglais, j'ai des correcteurs et des rédacteurs pour arranger ça. Il faut que ce soit correct, lisible et surtout intéressant et bien construit. Nous allons essayer de faire des recueils avec quatre ou cinq scénarios d'auteurs différents, sur un même thème. En mai, il y aura un recueil de ce type pour *Fantasy*.
C.B. : Lors des conventions Origins, il y a des récompenses « spéciales » données après la remise des prix officiels. Ca consiste en quoi ?
S.J. : Ce sont les Silver Hatchett Awards. Je suis un des trois à l'origine du projet. On mangeait tranquillement et Mike Stackpole me dit : « J'en ai assez de ces récompenses sérieuses, je vais monter une association qui remettre des récompenses stupides ». « C'est combien l'inscription ? lui ais-je demandé ». « Dix dollars ». J'ai payé en lui disant de me considérer comme son premier membre. Il a répondu : « Non, tu seras vice-président ». « Ok, je tamponnerais les papiers de toutes tes décisions. « Bravo, c'est exactement ce que doit faire un vice-président ». Donc chaque année, nous faisons une liste des personnes dont on veut se moquer ou même insulter. Avant la remise officielle, pas mal de gens viennent nous voir pour rallonger la liste. Et après la cérémonie, nous faisons notre propre célébration. Il y a souvent plus de monde pour notre fausse remise des prix que pour la vraie.
C.B. : Vous n'avez jamais eu d'ennuis ?
S.J. : Jamais. Aucun journal n'est assez courageux pour les publier alors les concernés font comme si cela n'existait pas. Ou ils font semblant de croire que c'est drôle, alors que cela ne l'est pas toujours. L'année dernière nous avons même fait des certificats pour dire à l'avance qui était nominé. Ce n'est pas agréable de gagner mais être nominé est déjà assez dur. J'ai moi-même affiché mon certificat de la personne la plus mégalomane de l'année. Heureusement, je n'ai pas gagné celui de la personne qui a les mains les plus moites et huileuses de la profession.
C.B. : *Car Wars* est-il toujours un jeu aussi important aux U.S.A. ?
S.J. : Ça a baissé ces trois dernières années, car j'ai dû m'occuper de *GURPS*. Mais depuis nous recommençons à faire des suppléments et ça repart. Quelque soit le jeu, dès que l'on arrête de publier des nouveautés il perd des joueurs. Nous allons bientôt avoir un extension *Aero Duel*, de combat entre avions. Et cet hiver, une extension sur les tanks.

Propos recueillis par Didier Guiserix & Pierre Rosenthal. Photos: Didier Guiserix.

1) Il existe un roman de SF nommé Triplanètaire, qui n'a aucun rapport avec le jeu.
2) Steve Jackson Games. P.O. Box 18957, Austin, Texas, 78760.



présente

JOHNNY CLEGG & SAVUKA

en concert au Zenith à partir du 19 mars

LOCATIONS

Fnac - Virgin Mégastore
Ouï FM

POITIERS (28 MARS) - ANGOULEME (29 MARS) - RENNES (30 MARS) - BREST (31 MARS)
LE MANS (2 AVRIL) - ANGERS (3 AVRIL) - ROUEN (4 AVRIL) - DUNKERQUE (5 AVRIL)
LILLE (6 AVRIL) - AMIENS (7 AVRIL) - BESANÇON (18 AVRIL) - MULHOUSE (19 AVRIL) - DIJON (20 AVRIL)
CLERMONT (21 AVRIL) - MONTPELLIER (23 AVRIL)
PERPIGNAN (24 AVRIL) - PAU (1 MAI) - BORDEAUX (2 MAI)
TOULOUSE (4 MAI) - MARSEILLE (5 MAI) - LYON (7 MAI)
GRENOBLE (8 MAI) - STRASBOURG (10 MAI)
REIMS (11 MAI) - CHARLEVILLE (12 MAI)

FR3





NOUVEL ALBUM "CRUEL CRAZY BEAUTIFUL WORLD" *disponible en LP, K7 et CD*

ANTONIETTI, PASCAULT & ASS. *photo* Bernard MATUSSIERE / lab. DAHINDEN

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

Des jeux comme s'il en pleuvait...

Sortie prévue à la Noël, vente en boutique à la Pâques. (proverbe rôliste à toujours garder en mémoire)

En français dans le texte

Ave Ludos

• **Tecknodrome** est un jeu de combat par correspondance. Du même genre que Duelmasters, chaque joueur entraîne une équipe qu'il fait combattre. Le thème est par contre ici plus S.F. et technologique. Renseignements : Ave Ludos, 39 rue des Bahutiers, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.79.33.69.

Cubic 6

• Cette société propose de faire des **interventions** (animation, éducation) sur le jeu de rôle dans les écoles, les bibliothèques ou tout autre lieu. Renseignements : Cubic 6, 1 allée des Hérons, 78400 Chatou. Tél. : (1) 39.13.11.82.

D3

• Le premier supplément pourAlter Ego, **L'empire du jeu et des sens**, devrait être disponible.

Diplo

• Cette association de jeux par correspondance vous propose trois univers. Le premier, **Avatar**, existe depuis déjà longtemps (voir CB n° 38). On y incarne un Empereur, Marchand, Missionnaire, Robotron, etc., à la conquête de la galaxie. Le second jeu est ouvert depuis peu, s'appelle **Hypastia** et a un cadre médiéval. Ses règles sont plus simples. Enfin, il est possible de jouer au grand classique **Diplomatie**. Toutes les parties pourront se jouer soit par courrier, soit par minitel et courrier. Deux services minitel vont donc être ouverts, le 36.24.00.27 Code Diplo (tarif équivalent au 3614) pour écrire les ordres aux arbitres. Et le 3615 Code Diplo pour dialoguer en direct, en boîtes aux lettres ou avoir des aides de jeu. Les règles d'Avatar et d'Hypastia peuvent vous être envoyées contre 3 timbres à 2,30 F et une enveloppe au format A4 affranchie à votre nom pour 7,50 F. Pour plus de renseignements, écrivez à Diplo – BP 36, 35890 Laille ou laissez un message sur le serveur minitel (le premier mentionné).

Editions des Sept Pierres

• **Mimetis** est un jeu de rôle « d'adaptation ». Chaque joueur incarne son propre personnage arrivant sur un nouveau monde dont il ne connaît rien au départ (mais dont on peut vous dire qu'il a deux continents, l'un étant plutôt médiéval-fantastique et l'autre plutôt moderne/S.F.). La parution est prévue pour la mi-avril et Mimetis se présentera sous la forme d'une boîte comprenant le livret des règles (40 p.) et le livret du monde (64 p. dont trois scénarios courts).

Editions Dragon Radieux

• Le Drag' Rad se lance dans le jeu de société grand public avec **Médigag** jeu médico-rigolo d'où vous devez revenir en bonne santé.
• **Hurlelune 3** et **Anashiva Reahna 3** sont normalement dans vos boutiques.

Eurogames

• **Cry Havoc** était en rupture de stock, il est réimprimé.
• **Dragon Noir** devrait être sorti (nous avons vu des préexemplaires). Il permettra de rajouter un peu de magie dans le système Cry Havoc. Dans la version française, le dragon est plus gros, plus méchant et plus costaud que dans la version anglaise, un vrai dragon quoi !



Evasion Games

• **Pentacle** est un jeu de société et de stratégie. Les joueurs se composent des équipes de personnages en vue de conquérir la case centrale du plateau de jeu. Initialement prévu début avril, ce produit devrait être légèrement retardé.

Flamberge

• Le supplément **Objectif Terre** pour Les divisions de l'Ombre sortira début avril. Sous une couverture couleur, vous trouverez 70 pages de description des trois races extraterrestres, des vaisseaux spatiaux et deux scénarios.

Gallimard

• Plus de jeux de rôle chez Gallimard mais toujours les *Livres dont vous êtes le héros*. La collection **Le maître du destin** n'est ni pire ni meilleure que d'autres mais chaque lieu est décrit avec un petit plan que vous pouvez très bien extraire pour vos parties de jeu de rôle.



Hexagonal

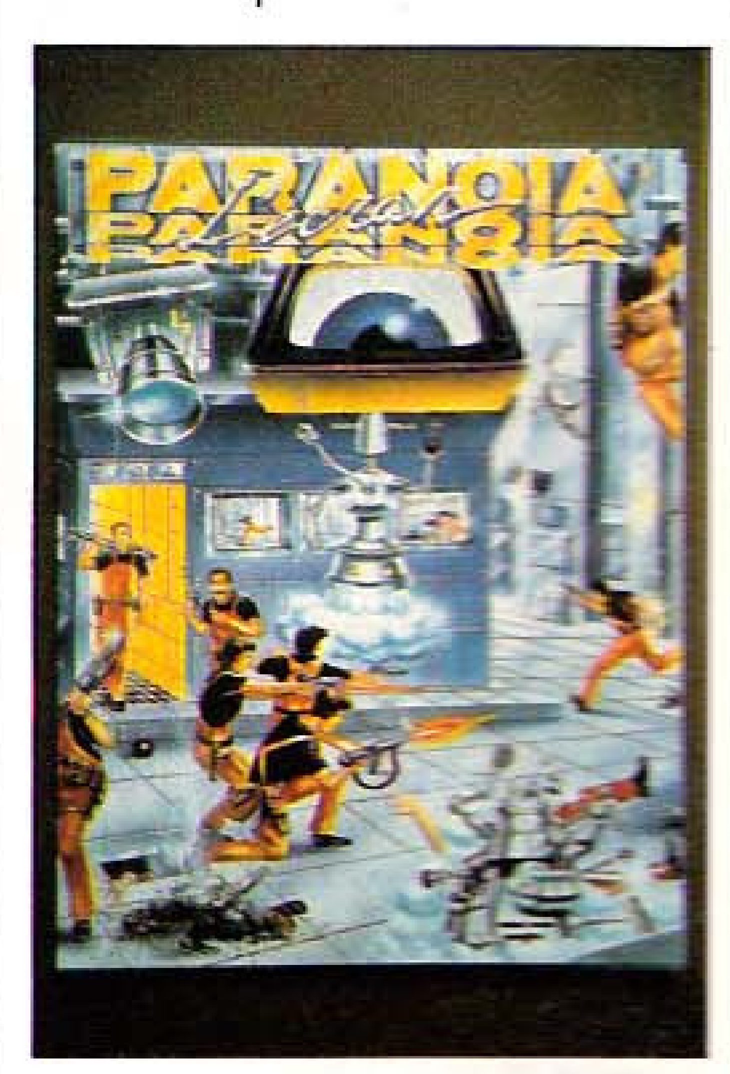
• **Circus Imperium**, le jeu de chars antigravité devrait enfin être paru.
• **Isengard** est une campagne pour JRTM.
• **Récits de la Compagnie de la Veuve Noire** est un recueil de scénarios pour BattleTech (fin mars).

Jeux Descartes

• Depuis un moment, **les Aigles** n'étaient plus disponibles. Ils reviennent (entre tout de suite et la mi-avril, ça dépend de l'imprimeur) dans une 2e édition comprenant : des règles révisées (moral – entre autres – mais surtout précisions plus importantes pour les championnats), une liste de caractéristiques nationales plus détaillée (une cinquantaine au lieu d'une douzaine, allant des armées classiques, extra européennes – États-Unis, Inde, Afrique, etc. – aux armées révolutionnaires – républicains, chouans, etc.). Le premier supplément, avec ses pions et ses armées est toujours disponible.
• **JD Plus n° 5** vous propose un écran pour Warhammer, et des aides de jeu pour James Bond (jouer un agent français), Cthulhu (les Années Folles), Star Wars (rencontres stellaires et une planète), Maléfices (claustrophilie), Légendes (nouvelle magie), Warhammer (la magie), Les Aigles (armées révolutionnaires) et Amirauté (les marines secondaires).



• **Horreur à Arkham** (voir Têtes d'Affiche p. 28) et **Civilisation** (voir Sur un plateau p. 82) sont disponibles.
• **L'écran pour Paranoïa 2** est paru. Il manque dans quelques exemplaires du scénario proposé avec l'écran, un plan de commande de robot. Si vous êtes d'accréditation ultraviolette, demandez-le à votre boutique.



• **Octopussy**, aventure pour James Bond, est disponible. **Pour votre information**, règles additionnelles et accessoires sortira en avril.
• Le superbe **Monstres des Contrées du Rêve** est prévu pour mars, la campagne **Les Œufs de Karlatt** pour avril et la **nouvelle édition de L'appel de Cthulhu** repoussée en juillet (très peu de changements par rapport à l'actuelle).
• Pour Star Wars, **le matériel de campagne** devrait enfin sortir en mars.
• Pour Warhammer, **Middenheim, la cité du loup blanc** est prévu en mai.

Les Silmarils

• **Binary RPG** est un jeu de rôle universel qui tient sur une page, et se joue avec une pièce de monnaie. L'auteur, Bertrand Triplet, est édité dans une version super-luxe. Prix indicatif : 2 F.

• **L'écran pour La Terre Creuse** est très beau (même illustrateur que la couverture du jeu, mais en couleurs vives). Il sortira fin mars accompagné d'un scénario et d'une nouvelle feuille de personnage.

Magic Strip

• Cette maison belge d'édition de BD vend avec l'album *Godefroid de Bouillon* (de Yves Chaland) un jeu de plateau. Chaque personnage dispose d'un petit livret « dont vous êtes le héros » et se déplace sur un plateau jusqu'au trésor. Plus pour les bédéphiles que les plateauphiles, mais bien joli et plein d'humour, une fois.



MB France

• Nous avons vu au Salon du Jouet le jeu de plateau **HeroQuest**. De deux à quatre aventuriers déambulent dans un labyrinthe que dévoile le maître de jeu. Destiné aux jeunes, c'est peut-être enfin le jeu que nous attendions tous pour faire le pont entre les adeptes des jeux de société et les rôlistes. Le matériel est superbe et nous critiquerons le jeu dès qu'il sera disponible dans le commerce (vers fin mars normalement). Signalons que celui-ci a été conçu par Games Workshop, qui publie de son côté Advanced HeroQuest, avec des règles plus compliquées, inspirées de Warhammer.

Oriflam

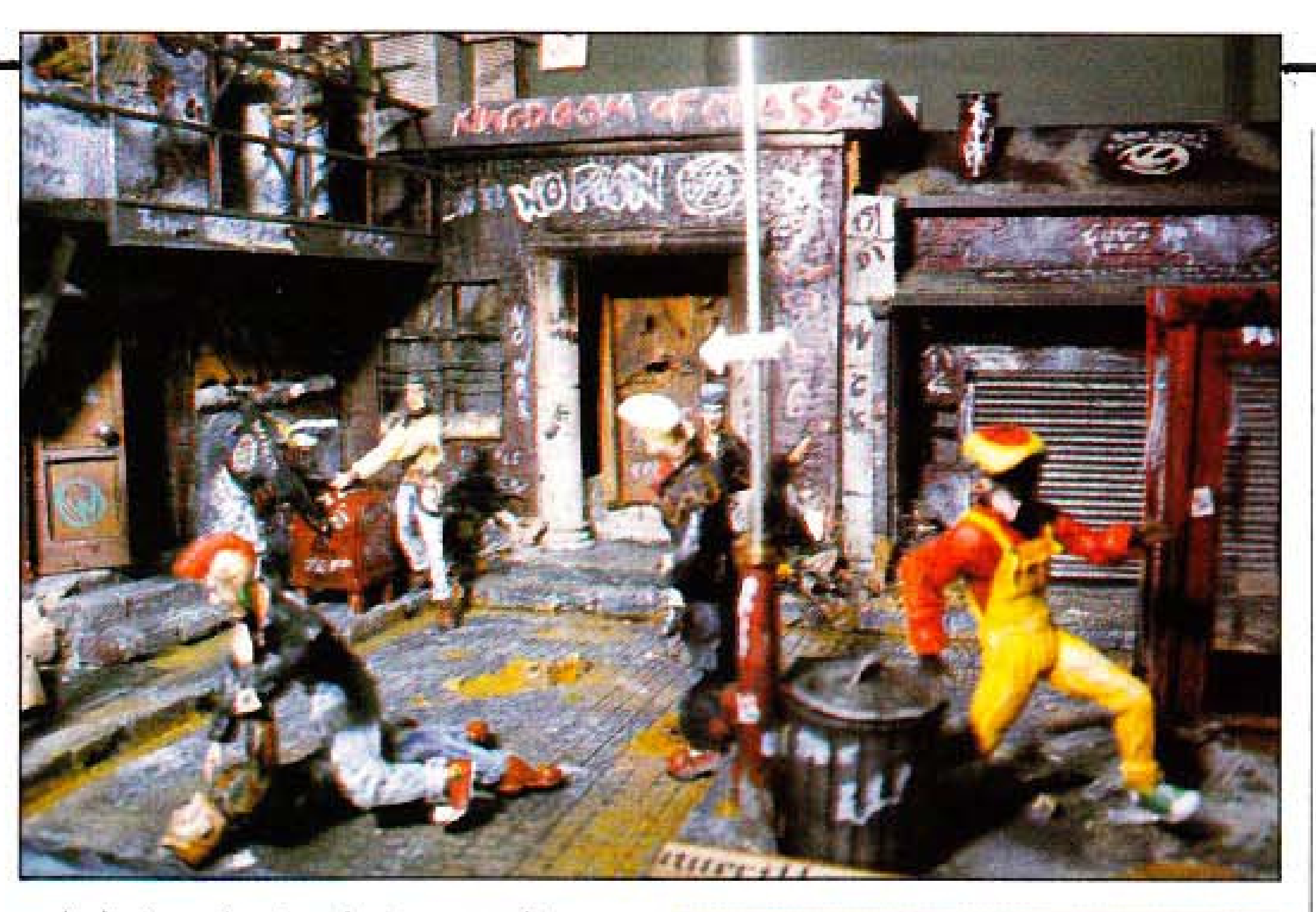
• **Krystal**, le jeu de plateau est disponible (voir Têtes d'Affiche).

Riviera Quest

• **La Bête du Gévaudan** est un jeu de société dont le dossier de presse laisse à penser qu'il ressemble un peu à un Scotland Yard où Mr X pourrait manger les policiers. Plus d'informations si nous recevons le jeu.

Siroz Productions

• Ce diorama (voir photo ci-dessus), photographié au Salon national du jeu de simulation, est l'œuvre de Thierry Crabouliet, qui démarre la production de **figurines en résine**. Celles-ci constituent une série officiellement approuvée par Siroz Productions et seront vendues à l'unité pour environ 70 F, sous l'estampille Zone. Elles mesurent 70 mm, ce qui permet de leur adjoindre des accessoires de poupée genre G.I. Joe. Le créateur prévoit une série heroic fantasy en 54 mm. Vous trouverez ces figurines chez Temps Libre, 22 rue de Sévigné, 75004 Paris.



• **Car Wars** est paru (voir Têtes d'Affiche). Le premier supplément sort mi-avril, il s'appelle **Le rêve américain**, contient deux arènes, de nouveaux pions et un livret de 32 pages.

• **In Nomine Satanis/Magna Veritas** est disponible. Premier supplément, **Intervention Divine**, mi-avril avec quatre scénarios (deux pour chaque jeu).

• **Nexus clôûté**, supplément Whog Shrog, est repoussé fin avril. Il paraîtrait que des individus louches ont kidnappé l'auteur pour lui couper les cheveux et lui faire endosser un uniforme.

• Patience jusqu'en mai pour le prochain supplément Athanor : **Ares Protectiva**.

Stonehenge

• Une erreur s'est glissée dans nos informations du dernier numéro à propos du jeu de rôle **Les Aventuriers**, publié sur disquette pour Amstrad CPC. Il est édité par Stonehenge Productions, 20 rue Condorcet, 75009 Paris et non pas par APHAIA. Les versions Amiga et Atari ne devraient plus tarder.

Made in Ailleurs

Avalon Hill

• Nous n'avons pas encore vu les deux dernières boîtes pour RuneQuest : **Troll Gods** et **Elder Secrets** (mais elles sont en boutique). D'après Greg Stafford, les illustrations (commandées par A.H. et non par Chaosium) sont les plus abominables qu'un jeu de rôle ait jamais publié. Il demande aux fans de Glorantha d'écrire une lettre de protestation à Avalon Hill, pour avoir de nouveau un budget raisonnable et offrir de meilleurs dessins.

• ASL 8 : **Red Barricade**, est disponible.

Battle Technology

• Cette revue est l'organe officiel de la gamme BattleTech. Elle présente dans chaque numéro des scénarios pour les jeux de la gamme, BattleTech et MechWarriors principalement, de nouveaux engins, des règles additionnelles et des articles et interviews fictives sur les événements marquant du XXXIe siècle. Le numéro 10 donne en particulier des règles sur le combat en gravité nulle pour MechWarriors et le numéro 11 un système de règles complet sur les armements de voilure des aéronefs et Mech convertibles.

Challenge

• Dans le n° 42, le sud du Jersey pour Twilight 2000, l'écologie du liftwood pour Space 1889, l'Italie pour 2300 AD, des aides de jeu pour MegaTraveller et Star Trek.

Chaosium

• **4e édition de Stormbringer** en anglais. Elle reprendra des dessins de l'édition française. Cocorico ! (mais aussi sans doute des dessins anglais).

• Pour Cthulhu, **Arkham Unveiled** arrive, un supplément sur la ville du Massachusetts en 1920. Vers avril/mai **At your door** vous proposera des aventures pour Cthulhu Now. Enfin, le mois de juin verra **Mansions of Madness**, un recueil d'aventures et de maisons hantées.

• **Pendragon** devrait enfin (at last) paraître fin mai. Pour être d'un prix abordable, il sera sous la forme d'un gros livre à la couverture souple. Il contiendra les versions révisées du jeu de base, du Noble's Book et du Pendragon Campaign.

FASA

• En avril pour BattleTech : **Technical Readout n° 4** et **BattleTech Reinforcement II** (nouvelles planches de pions et de Machs).

• Pour Shadowrun : **Street Samourai** est un supplément de 110 pages rempli d'armes (pas vraiment indispensable, aucun background), Les aventures **DNA/DOA**, **Mercurial in concert At underworld** et **Dreamchipper** sont disponibles ainsi que le supplément **Spraw Sites 1**. Bientôt le **Seattle Sourcebook**.

FGU

• Ils ne sont pas morts. Mais ils ne font pas grand-chose non plus.

Games Workshop

• **Space Marines** est un jeu de combat de fantassins de S.F., indépendant mais compatible avec Adeptus Titanicus, jeu de combat de robots géants.



GDW

• **The White Eagle** est le 3e volet de la campagne Return to Europe, pour Twilight 2000.

• Pour MegaTraveller vous pouvez vous procurer : **World Builder's Handbook** (comment créer des planètes, version révisée des règles Grand Survey/Grand Census, 96

IMPORT DIRECT USA



Ars Magica .... 170 F
Jump start kit *(the stormrider)* .... 80 F
Saga pack .... 95 F
Covenant *(Nouveauté)* .... 95 F

Cyberpunk .... 195 F
Solo of fortune .... 95 F
Hard Wired .... 105 F
Near orbit .... 95 F
Rockerboy .... 95 F

Star Wars imperial source book .... 165 F
Galaxy guides 1 à 4 *(chaque)* .... 110 F
Death star .... 235 F

Dragonquest *(Nlle édition)* .... 190 F

Talislanta handbook .... 140 F
Chronicles of Talislanta .... 130 F
Naturalist guide to Talislanta .... 130 F
Talislanta sorcerer's guide .... 130 F

Elder secret *(Runequest)* .... 195 F
Troll Pack .... 185 F
Troll Realm .... 95 F
Troll Gods .... 195 F
Haunted ruins .... 95 F

Player's handbook .... 155 F
DMG .... 145 F
Monstrous Compendium I .... 155 F
Monstrous Compendium II .... 129 F
Monstrous Compendium III .... 85 F
Monstrous Compendium IV *(Drangonlance)* .... 155 F
Battlesystem (revised) .... 129 F
Compleate fighter handbook .... 129 F
Compleate Thief handbook .... 129 F

Tous les livres de la 1ère édition AD&D sont disponibles *(sauf Fiend folio)*
Prix sur demande

World in flames *(avec traduction)* .... 430 F
Days of decision *(extension 36)*
disponibilité et prix sur demande
Red Barricades (A.S.L.) .... 240 F
Fall of France .... *
Narvick .... *
Fire in the east .... 520 F
Their finest hour *(1ère édition)* .... *

Napoleon's battles .... 250 F
Longest day *(réédition)* .... 750 F
Attention ! ces jeux sont en anglais
*** Prix sur demande**

PORT GRATUIT - LIVRAISON IMMÉDIATE(*)

Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement par chèque ou mandat à :

LA VOUIVRE
7, rue des Marchands
30000 NIMES
Tél. 66.76.20.04

Mon adresse : ______________________

______________________ Tél : ______

Ma commande : ______________________ Prix

______________________ ______

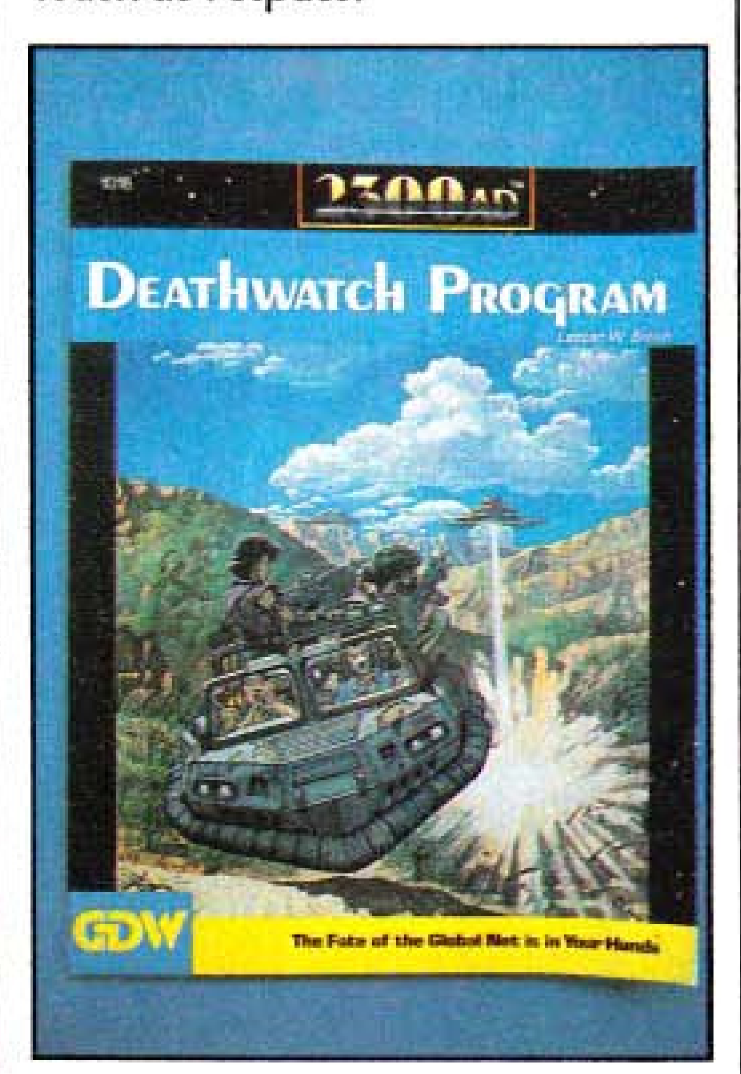
______________________ ______

______________________ ______

Port gratuit ______________________ **0,00** F

Total ______________________ ______

pages), **Referee's Gaming Kit** (un double écran en 6 volets, huit feuilles de matériel, 2 scénarios de quatre pages), **Starship Operator's Manual** (64p. sur les détails techniques des vaisseaux de l'espace), **101 vehicles** (de la moto aux grands hypergravs, tous les moyens de transport de la S.F., 48 pages). **Fighting ship of The Shattered Imperium** devrait bientôt paraître, c'est un recueil de 58 vaisseaux de l'espace.



• Certaines sociétés produisaient des produits indépendants mais « approuvés » pour Traveller. Seeker fait de même avec MegaTraveller et édite **Laboratory ship**, une aventure dans un vaisseau géant, avec des plans à l'échelle 25 mm. **S.S. Virginia** décrit un petit vaisseau marchand, toujours avec des plans 25 mm.

• **Temple of The Beastmen** est un jeu de plateau pour Space 1889. Il est disponible.

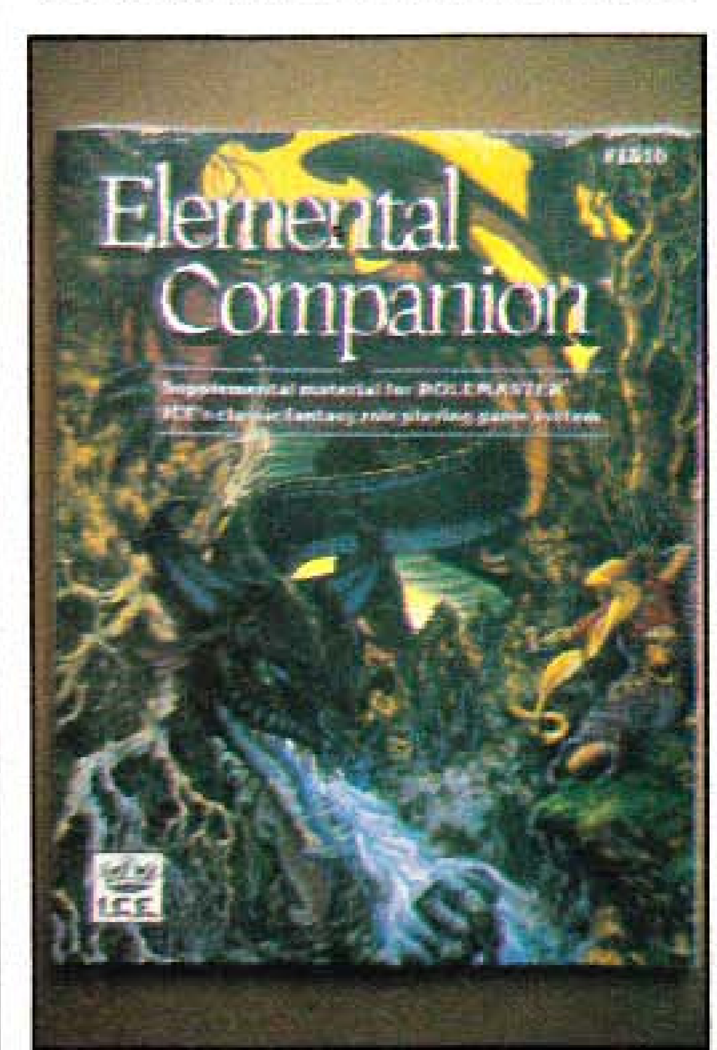
• **Deathwatch Program** est une aventure de type cyberpunk pour 2300 AD.

ICE

• **Pirates** est une campagne pour Rolemaster (même présentation que Vikings). **Elemental Companion** est un livret sur les sorts élémantalistes, les races élémentales et les plans élémentaux.

• Pour Shadow World, deux campagnes en avril : **Sky giant of the brass stair** et **Nomads of the nine nations**.

• Pour MERP. Déjà sorti : **Adventure Guidebook II** (dictionnaire elfe/anglais sur 28 pages, un glossaire des termes du Seigneur des Anneaux et deux grandes cartes. Indispensable au tolkienniste anglo-



phone), **Treasures of Middle Earth** et trois modules **Forest of Tears**, **Denizens of Dark Wood** et **Rogues of The Borderlands**. Début avril : la campagne **Greater Harad**, l'aventure **Hazards of The Harad Wood** et la forteresse de **Calenhad**.

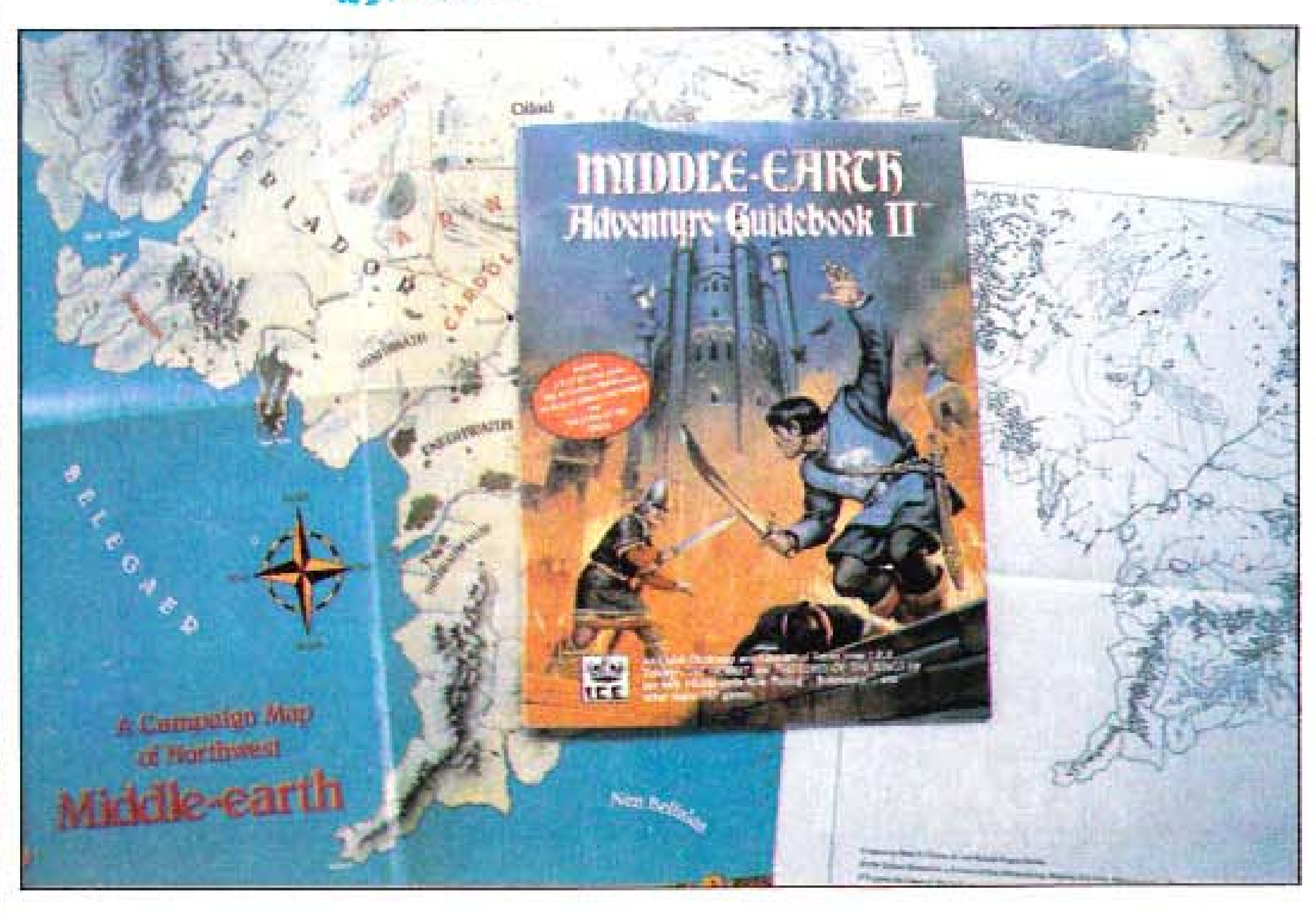
• Pour Cyberspace, **Edge-on** (scénarios) est paru et la prochaine extension sera **Sprawlgangs** (décrivant huit Megacorps).

R. Talsorian Games

• **Mekton II** est la deuxième édition d'un jeu de rôle de science-fiction et de combats de robots géants.

• **Rockerboy** est un supplément pour Cyberpunk. Du background, rien que du background. Si vous lisez très bien l'anglais, vous ne pourrez vous en passer.





Steve Jackson Games

• **The prisoner** est un supplément GURPS pour le célèbre n° 6. La prochaine extension sera **GURPS Cyberpunk** et Croc, qui a lu le manuscrit, nous en dit le plus grand bien.

The Gamer

• **August in Fury** est le 3e wargame d'une série sur la guerre de Sécession et concerne la bataille de Manassas.

TSR

• Aux dernières nouvelles, TSR s'occupera elle-même de la diffusion et de la traduction de ses produits sur la France, par le biais de TSR U.K. Un « comptoir » sera ouvert en France et la personne chargée des traductions sera Régis Destraques, l'ancien responsable de ce secteur chez Transecom. A priori, il n'y aura pas de traduction de « vieux » produits (AD&D1) et le Player's 2 devrait être traduit à nouveau (par les mêmes personnes en principe, donc les noms des sorts seront identiques à ceux du manuel Transecom, mais intégralement corrigé – car il y avait nombre d'erreurs). Le programme de traduction devrait être mis en place à partir de septembre mais le Manuel des Joueurs sera en vente dès juin. D'ici là, TSR va diffuser ses produits en anglais de façon régulière sur notre territoire.

• TSR ouvre une branche californienne, à Los Angeles, pour tout ce qui concerne ses relations avec le cinéma, la télé et la BD.

• Pour AD&D, déjà disponible ou bientôt en vente : **Puppets** (scénario Greyhawk), **Thieves of Lankhmar** (scénario), **The Catacomb Guide** (suppl. au DMG), **The complete Thief Handbook**, **Monstrous Compendium 3 : Forgotten Realms, Monstrous Compendium 4 : DragonLance, Dragon Dawn** (le début d'une trilogie de scénarios pour DragonLance sur Taladas), **Old Empires** (supplément « égyptien » pour Forgotten Realms), **Wildspace** (scénario Spelljammer).

• Pour D&D, **The Sea People** donnent tous les renseignements pour jouer des habitants des profondeurs, des elfes marins aux sirènes.

Victory Games

• **5th Fleet** est disponible (voir fiche-jeu p. 90).

West End Games

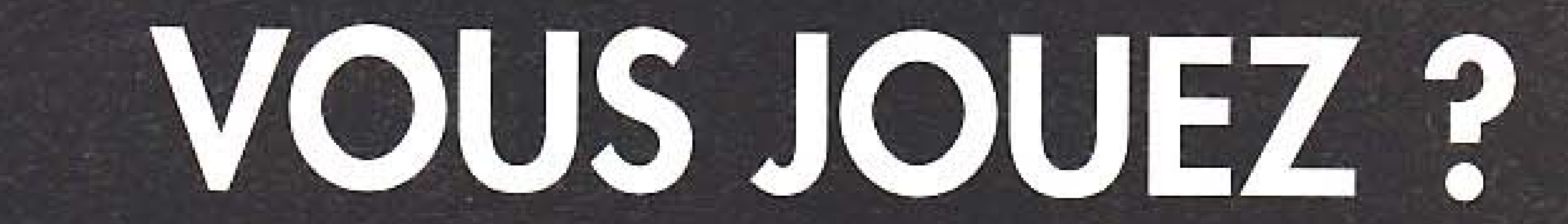
• Vu la grande quantité de produits pour **Star Wars**, voici un récapitulatif des produits parus (P), et à paraître en avril, mai ou juin/juillet (A, M ou J). Comptez quand même un peu de retard sur les prévisions.

– *Suppléments* : Imperial Sourcebook (P), Campaign Pack (P), Rules Companion (P), Miniatures Rules (règles de combat pour figurines, J), Galaxy Guide 1 : A new hope (P), Galaxy Guide 2 : Yavin & Bespin (P), Galaxy Guide 3 : The Empire Strikes Back (P), Galaxy Guide 4 : Alien Races, Galaxy Guide 5 : Return of The Jedi (M).

– *Aventures* : Tatooine Manhunt (P), Strike Force : Shantipole (P), Starfall (P), Battle for The Golden Sun (P), Scavenger Hunt (P), Otherspace (P), Riders of The Maelstrom (P), Crisis on Cloud City (P), Otherspace II : Invasion (P), Black Ice (P), Game Chambers of Questal (M), Scoundrel's Luck (solo, A), Jedi's Honor (solo, J).

• En ce qui concerne Paranoïa, **Twilightcycle : 2000** est le second volet de la campagne **Vulture Warriors of Dimension X** et permet de jouer pendant la Troisième Guerre mondiale. Bientôt chez vous.

• Le gros morceau de l'année est le jeu de rôle **Torg**. Les High Lords arrivent sur Terre depuis d'autres dimensions et se créent leurs fiefs en changeant les réalités environnantes. En Amérique du Nord, les dinosaures reviennent, au Moyen-Orient c'est aux pharaons de faire leur comeback et en France (peut-être la variation la plus bizarre) le Pape Jean-Malraux instaure une cyberpapauté. Bref, chaque continent devient une Terre Alternative (voir définition page 32). Nos aventuriers auront du mal à faire revenir la Terre comme elle était aux bons vieux jours. Le programme de parution est imposant et comprend aussi des romans (histoire de clarifier ce micmac). Prévu en mai, il est fort possible qu'il ne paraisse à l'occasion d'Origins ou à la GenCon en juillet. ◆





ET BIEN VENEZ

au 5ème Salon National
des JEUX de REFLEXION
du 7 au 16 Avril 10 h - 19 h
Nocturne le 13 jusqu'à 22 h

Porte de Versailles
Paris

LETTRES



Choisies

Catastrophe, Annabella Belli avait sélectionné une lettre à elle adressée et avait décidé d'y répondre. Seulement voilà, une forte bourrasque a fait virevolter la feuille qui atterrit dans un caniveau, quel malheur ! Heureusement, tout est bien qui finit bien puisque Annabella avait eu le temps de lire la lettre et d'en faire la réponse. Nous résumerons donc juste l'esprit de la missive, en demandant à l'expéditeur de nous excuser.

Le lecteur inconnu

Cher Annabella, je t'écris car j'ai un problème. Je suis entré dans un nouveau club où l'on m'a demandé de mener une partie de l'Appel de Cthulhu. Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir à ma table six charmantes jeunes filles. Sachant que tu joues toi-même à l'Appel (cf. CB 54), peux-tu me donner des idées de scénarios à faire jouer à six personnages féminins dans les années 20, car ce n'est pas évident du tout.

Cher inconnu,
Ta lettre m'a fait bien plaisir, même si je doute de l'existence d'un club où six jeunes filles ne trouvent pas de meneur de jeu... Mais comme ta question me semble intéressante, je vais tâcher d'y répondre. Tout d'abord, tes joueuses ont bien raison de préférer incarner des personnages féminins, changer de sexe est souvent un échappatoire pour jouer un rôle un peu caricatural... Bien sûr, il n'est pas non plus possible de les faire incarner six avocates ou journalistes en campagne. Ce serait tout à fait irréaliste. Or l'intérêt de la chose est à mon avis de jouer sur les difficultés de la situation. Supposons que toutes (à part une peut-être) soient mariées, ce qui est la norme si elles ont plus de vingt-cinq ans. Leurs maris sont de gros bourgeois, médecins, avocats, ingénieurs, et fréquentent tous le même club où ils passent toutes leurs soirées à boire et à fumer entre hommes. Dans le même temps, leurs femmes (tes joueuses) se retrouvent donc parfois ensemble pour boire le thé et discuter. C'est à cette occasion que l'une d'elles peut avoir vent d'une scandaleuse affaire : de jeunes orphelins seraient envoyés à la campagne, où on les attellerait à des travaux agricoles très éprouvants.

A toi ensuite de développer le scénario, en incluant le mythe de Cthulhu ou pas. Mais fais bien sentir à ces braves épouses qu'elles doivent être à la maison à l'heure du dîner (heureusement il y a des domestiques pour le préparer), au moment de se coucher (les chambres séparées étant courantes dans cette classe de la société, elles permettaient de s'éclipser discrètement...). Quant au déjeuner, elles ne sont pas tenues d'y assister, leurs époux prenant souvent ce repas en ville. Ce qui laisse presque toute la journée de libre à nos investigatrices, bien plus que n'en a un travailleur normal. Le jeu sera non seulement de résoudre l'enquête, mais surtout que personne n'en sache rien.
L'une des joueuses peut prendre un personnage un peu plus « scandaleux » que les autres, c'est-à-dire célibataire, avec un vrai métier, et militant pour les droits de la femme. Fais tirer les personnages des maris à tes joueuses, elles peuvent en avoir besoin, pour leur demander un renseignement, les persuader de signer une pétition. Certaines peuvent faire partie d'une association d'œuvres charitables, ou d'un comité de défense de la nature. Qu'elles n'aient pas non plus honte de jouer la carte de la séduction auprès des autorités, de l'administration. Contrairement à des joueurs masculins, elles sauront ne pas dépasser les limites de la crédibilité, ces derniers ont trop souvent tendance à jouer au « tu viens, chéri ! » lorsqu'ils incarnent des femmes.
Une fois leur première « aventure » effectuée (et en secret surtout), elles pourront constituer une sorte de club du crime, très anglo-saxon, à la Agatha Christie. Et rien ne les empêchera plus tard, en se débrouillant bien, de demander à leurs maris de les emmener « en groupe de voyage organisé » dans des pays si exotiques, comme l'Egypte et ses fabuleuses pyramides. Quelle joie de mener ces balourds par le bout du nez !

Amitiés, Annabella Belli

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Mais avant de terminer, nous vous passons un extrait de la lettre de **Frank le Baleur**, de Vitry le François, qui a inventé un nouveau terme : le rolliste.
[...] combien de MJ n'ont pas pu être exaltés car les joueurs en face d'eux étaient des rollistes (lisez bien les deux L car ce terme signifie lanceur de dés et non pas beau parleur).

TU NE DEVAIS PAS OUVRIR UN CLUB ?
ÇA FAIT DES MOIS QUE J'AI LES LOCAUX, LES JEUX, MAIS JE NE TROUVE PAS DE NOM!
NOM DE NOM!

CLUBS & ASSOCIATIONS

FRANCE

■ **Brest.** *Les Chevaliers de l'Hermine* se réunissent le samedi de 14h à 18h à la M.P.T. de L'Harteloire pour simuler de concert. Contact : M.P.T. au (16) 98.46.07.46.

La

■ **Bretteville sur Odon** (région de Caen). *Le Temple du Rêve* ouvre ses portes le vendredi à partir de 20h30 et le samedi de 14h à 18h30, et pratique tous les jeux au Centre socioculturel. Il recrute également des joueurs pour participer à des splatchgames (pistolets à peinture) et des grandeur-natures Bitume. Pour tout renseignement, téléphoner à Christophe au (16) 31.73.76.29 après 20h.

■ **Bron** (région de Lyon). *Rêve de Titans* renaît de ses cendres et se réunit un vendredi sur deux à dater du 2 mars (sauf pendant les vacances scolaires) de 19h15 à 22h30. Pour jouer à Star Wars, Whog Shrog, JB007, Cthulhu, Maléfices, Cyberpunk, etc. contacter la MJC Bron Louis Aragon, 12 place Gaillard Romanet, 69500 Bron. Tél. : (16) 78.26.87.25 ou Bernard Lacote (si urgent) au (16) 72.37.88.81.

■ **Chatenay-Malabry.** *Le Fer de Lance* devient bicéphale. Les jeux de rôle (tendance actuelle Cyberpunk), wargames (Amirauté à la hausse) et jeux de plateau sont pratiqués le samedi à partir de 14h jusqu'au dimanche matin à l'école maternelle Jean Jaurès, 444 av. de la Division Leclerc, 92290 Chatenay-Malabry. Contact : Catherine Lefebvre au (1) 46.31.04.05.
La section figurines, qui reçoit le samedi après-midi, migre à l'école Marceau, 20 rue Marceau, à 92170 Vanves. Contact : Claude Amardeil au (1) 46.44.33.41.

des

■ **Clermont.** *Les Cerbères de la Porte* invitent les joueurs à pratiquer tous les jeux de simulation dans les locaux du Centre d'Animation et de Loisirs les samedis après-midi et en soirée. Renseignements au (16) 44.50.06.68.

■ **Condom.** *Les Nécromanciens Démoniaques* viennent de lancer leurs premiers sorts en janvier et jouent à AD&D, font des tournois de Blood Bowl, Cthulhu, D&D, Star Wars, Stormbringer, Pendragon, etc. S'adresser à Antoine Chuzeville, lieu-dit Argenté, avenue des Mousquetaires, 32100 Condom.

■ **Creil.** Le club de jeux de rôle *Crystal Noir* s'est créé avec son propre zine et son propre jeu de rôle. Contactez Glassghow, la mascotte, au C.C.N., 1 rue Alphonse Daudet, 60100 Creil.

■ **Crépy-en-Valois.** Le dernier né des clubs de Picardie proposent aux amateurs de jeux de rôle et wargames de se retrouver les mercredis et samedis. Contact : Emmanuel Dessessart, 4 rue des Roses, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. (provisoire) : (16) 44.87.08.84.

■ **Evry.** *La Jeune Garde d'Evry* pratique le Jeu d'Histoire et veut le promouvoir. Sa période de prédilection est le Premier Empire. Elle forme ses bataillons une fois par mois à la Maison de Quartier des Epinettes à Evry. Les personnes intéressées peuvent contacter Luc Cornet au (1) 60.78.06.86 ou Gilles Chappis-Peron au (1) 60.79.47.99. Siège social : 3 villa Gambon, 91000 Evry.

liste

■ **France.** Le club *Y'a t-il un maître* vous annonce la création d'une sous-section : le RFF (Robotech French Force) ouverte à tous les fans et joueurs de Robotech. Inscription gratuite auprès de Gilles Chervy, 21 rue de Normandie, 59240 Dunkerque.

■ **Lille.** *Les Arpenteurs de Rêves* se réunissent tous les dimanches de 14h à 22h et jouent à tous JdR, wargames, jeux de plateau, etc. Ils disposent de quatre salles de jeu et d'un fanzine. Maison des Associations, Esguenmes-Vauban, 62 rue Roland, 59000 Lille. Contact : R. Berbiese, 11 rue de Cassel, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.93.70.43.

■ **Lille.** *Les Simulateurs* reprennent leurs activités tous les jeudis soir dès 19h et déménagent à La Maison de Quartier Vauban, 62 rue Rolland, 59000 Lille. Pour tout renseignement : Benoît Clerc, 7 rue du Haut-Vinage, 59290 Wasquehal. Tél. : (16) 20.89.95.39.

■ **Limoges.** *Alter Ego*, club de jeux de rôle est né ! Rejoignez-les au C.C.S.M. Jean Gagnant à Limoges. Contact : Sylvain Plantard, 18 rue Ste Claire, 87000 Limoges. Tél. : (16) 55.32.81.84.

■ **Lorgues.** *Les Années Trolls* vous invitent tous les samedis soir à partir de 17h et jusqu'à l'aube à voyager dans les mondes d'AD&D, Cthulhu, Hawkmoon, Stormbringer, etc. Renseignements : Christophe, tél : (16) 94.68.45.83.

■ **Lure.** *Les Beaux Orcs Fous en Salopette* (les B.O.F.S.) sortent de l'ombre. Ils se font peur le samedi dès 14h en jouant à Cthulhu, Paranoïa, Athanor, Hawkmoon, Bitume, Imperium Romanum II, Suprématie, etc. Responsable : Christophe Friche au (16) 84.62.81.76, 3 rue Jean Moulin, 70200 Lure.

■ **Lyon.** *L'Espace Game Over* propose à la fois un lieu de jeu et un lieu de bar-restauration, ouvert de 10h à 1h du matin. Le lundi est la journée des éclectiques : jeux de société, grands classiques, jeux de simulation, etc. ; le mardi est consacré à un thème (la pub, la bourse...), le mercredi plutôt jeux de rôle, le jeudi sont organisés des tournois, le vendredi est libre, le samedi go à partir de 16h et fermeture le dimanche. Pour tout renseignement : Espace Game Over, 6 rue Hyppolyte Flandrin, 69001 Lyon. Tél. : (16) 78.29.13.36.

■ **Marseille.** Le club *Vents Noirs, Feux et Acier* souffle à ses anciens et futurs adhérents qu'il se réunit tous les vendredis soir de 21h à l'aube, à la Maison pour Tous de Bonneveine, 70 av. André Zénatti, 13008 Marseille. Y sont joués tous les jeux de rôle sur table et au moins un semi-réel par mois. Contact : Fabien Thomas au (16) 91.25.56.49.

■ **Mont de Marsan.** *L'Auberge du Repos Eternel* reçoit tous les samedis après-midi. Au programme : AD&D, Cthulhu, Star Wars, Space World (SF du cru), Paranoïa, Warhammer et bien d'autres. Téléphoner à Stéphane au (16) 58.75.31.88. (H.R.) pour tous renseignements.

■ **Obernai.** *La SF-Entreprise* s'efforce contre vents et marées de convertir de nouveaux adeptes au culte de la science-fiction et du fantastique, que ce soit par le biais de la littérature, du cinéma, du dessin ou du jeu de rôle. Vous pouvez les contacter en écrivant à la SF-Entreprise, 118 rue du Général Gouraud, 67210 Obernai.

■ **Paris.** *La fédération des Jeux de Diplomatie et de Stratégie* (FFJDS) organise désormais chaque année le Championnat de France de Diplomatie et la Convention nationale des Jeux de Plateau. Elle participe aussi, au côté de Casus Belli, à l'organisation du championnat de France de Wargame. Contact : Xavier Blanchot au (1) 45.48.21.68 ou à la FFJDS



chez Christophe Barot, 50 rue de Crimée, 75019 Paris.

3615 CASUS

■ **Picardie.** *La guilde de Picardie* ne regroupe pas que des clubs ! Les joueurs isolés peuvent aussi bénéficier de ses services. Renseignements auprès d'Olivier au (16) 44.54.74.05 ou François au (16) 23.24.51.61.

■ **Pontoise.** *L'A.M.S.I.* s'est repliée en ordre serré vers un nouveau sanctuaire. Les Amsiens se réunissent trois samedis sur quatre de 14h à 22h, ainsi qu'un nocturne une fois par mois du samedi 14h au dimanche 14h. Renseignements : Sonia Guérard (AMSI), 31 av. du Général de Gaulle, appt 1044, 95310 Saint-Ouen l'Aumône.

■ **St Christol-les-Ales** (Gard). Le *GIGN* nouveau est arrivé. Il pratique le jeu de rôle, le wargame et quelques jeux de plateau, le samedi à partir de 14h jusqu'à l'ouverture des boulangeries. Sont surtout joués : Star Wars, JB007, AD&D, Warhammer (JdR et wg), JRTM, Hurlements et bien d'autres, dont certains faits maison. Il y a même un journal ! Renseignements : Bernard (16) 66.39.26.92 (à partir de 19h).

■ **Toulouse.** *Role Players' company* organise des jeux de rôle grandeur nature et anime une émission de radio axée sur une partie de JdR. Baptiste Marcel, Role Players'company, 9 av. Ed. Belin, 31400 Toulouse. Tél. : (16) 61.52.18.19.

■ **Vic sur Aisne.** *La Guilde des Maîtres* a ouvert sa banque de scénarios, accessible aux adhérents. Le n° 3 de son zine devrait être paru au moment où nous imprimons. La Guilde prépare aussi un jeu par correspondance : Symbaris, les contrées du rêve. Contact : La Guilde des Maîtres, 11 rue du jeu d'arc, 02290 Vic sur Aisne. Tél. : (16) 23.55.76.72.

rubrique CLU

BELGIQUE

■ **Beyne-Heusay.** *La Guilde des Aventuriers*, faute de locaux adaptés, est transférée dans les locaux du club Le Domaine des Ombres à Liège. La gestion des tables de jeu est assurée par ce dernier tandis que La Guilde des Aventuriers s'occupe des activités extraordinaires des deux clubs. Contact : voir ci-dessous Le Domaine des Ombres.

■ **Liège.** *Le Domaine des Ombres* se réunit tous les vendredis soir et les samedis après-midi et joue principalement à Cthulhu, AD&D, Paranoïa, Warhammer et Star Wars. Pour tout renseignement, téléphoner en semaine et en soirée à Frédéric au 041/64.55.79.

■ **Verviers.** *La Confrérie du Beholder*, en collaboration avec le Centre culturel de Verviers se réunit chaque dimanche de 13h30 à 18h au-dessus de la Bibliothèque communale, place du Marché. On y joue à D&D, Warhammer, Warhammer Battle, Cthulhu, Dark Future, JRTM... Contact : Sébastien Vassen, Confrérie du Beholder, 8 rue des Déportés, B-4800 Verviers. Tél. : 087/22.90.55.

SUISSE

■ **Genève.** *Les 7 Chevaliers de l'Apocalypse* ont à leur actif Cthulhu, Maléfices, Bitume, Paranoïa, Empire Galactique, Stormbringer, Rêve de Dragon, Hawkmoon, JB007, Star Wars, Pendragon, AD&D et La vallée des Rois. On peut joindre ce club très accro en écrivant aux 7 Chevaliers de l'Apocalypse, 77 bd St Georges, 1205 Genève.

BOUTIQUES

Ile de la Réunion

Si vous êtes en vacances à la Réunion, rendez-vous à St Pierre, rue Archambaud, à **la Boutique du Livre**. Vous y trouverez la production Descartes, Gallimard, des figurines et de la peinture.

Cavaillon

La boutique de jeux de rôle **L'univers Parallèle** est à vendre. Son adresse : 120 rue Lamartine, 84300 Cavaillon. Contactez monsieur Isnard au (16) 90.76.17.58 (bureau) ou (16) 90.71.37.02 (personnel).





LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles ____ Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet ____ Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonier ____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora ____ Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac ____ Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin ____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
74000 **ANNECY** - NEURONES
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac ____ Tél. 50.51.58.70
89000 **AUXERRE** - MAILLET ET FILS, 10, rue du Temple ____ Tél. 86.52.87.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie ____ Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud ____ Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte ____ Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber ____ Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven ____ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles ____ Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron ____ Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre ____ Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot ____ Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin ____ Tél. 79.33.76.54
49300 **CHOLET** - JEUX REVES, 10, rue du Commerce ____ Tél. 41.58.77.88
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin ____ Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste ____ Tél. 80.30.51.17
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie ____ Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat ____ Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames ____ Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE,
92, rue du Docteur Vigné ____ Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale ____ Tél. 43.23.96.81
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD,
Place du Général-de-Gaulle ____ Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie ____ Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay ____ Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis ____ Tél. 91.54.02.14
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 6, rue Saint-Suffren ____ Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts ____ Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguillerie ____ Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie ____ Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau ____ Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo ____ Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands ____ Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet ____ Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 8, rue du Théâtre ____ Tél. 68.34.64.66
35600 **REDON** - LA HULOTTE, Place St-Sauveur
(ouverture avril) ____ Tél. en cours
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent ____ Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils ____ Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon ____ Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération ____ Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République ____ Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange ____ Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse ____ Tél. 62.44.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille ____ Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille ____ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance ____ Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand ____ Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 47, Grande Rue ____ Tél. 75.43.49.02
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU,
Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang ____ Tél. 74.96.55.84

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren ____ Tél. 32.734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence ____ Tél. 071.311955
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR,
P.QUE H2J 2L4 ____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette ____ Tél. 19.41.22.734.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST
Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level ____ Tel. 212.265.7449

En direct de la rédaction

Lettres choisies

Par manque de place, notre rubrique courrier avait sauté dans le dernier numéro. Elle est assez réduite dans celui-ci, mais nous essayerons de la remettre un peu plus au large à l'avenir.

Errata

Dans l'article sur le wargame avec figurines ***Heroïka*** publié dans notre précédent numéro, l'adresse était erronée. Il fallait lire BP 21, 62155 Merlimont (et non pas Esclimont).

Précision

Le peintre qui a mis en couleur la figurine du Rancor, dans notre rubrique Métalliques p. 94, est Mike Willis.



Le sac à dos Casus Belli

Après la figurine Kroc le bô, le badge Crapou, le sac en toile Casus, voici le sac à dos Casus Belli. Dans un premier temps, il faudra le gagner en participant aux tournois sponsorisés par Casus. Mais surveillez quand même vos boutiques préférées, il se pourrait qu'une série limitée soit bientôt mise en vente.

Concours en cours

• Les résultats des concours ***Les Aventuriers*** (CB n° 55) et ***Whog Shrog*** (CB n° 54) seront publiés dans notre prochain numéro.

Au sommaire de CB n° 57

• L'Epreuve du Feu sur Rolemaster • Le chaos dans les jeux de rôle
• Première Ligne : le Moyen-Âge, • etc.

Collioure Trap

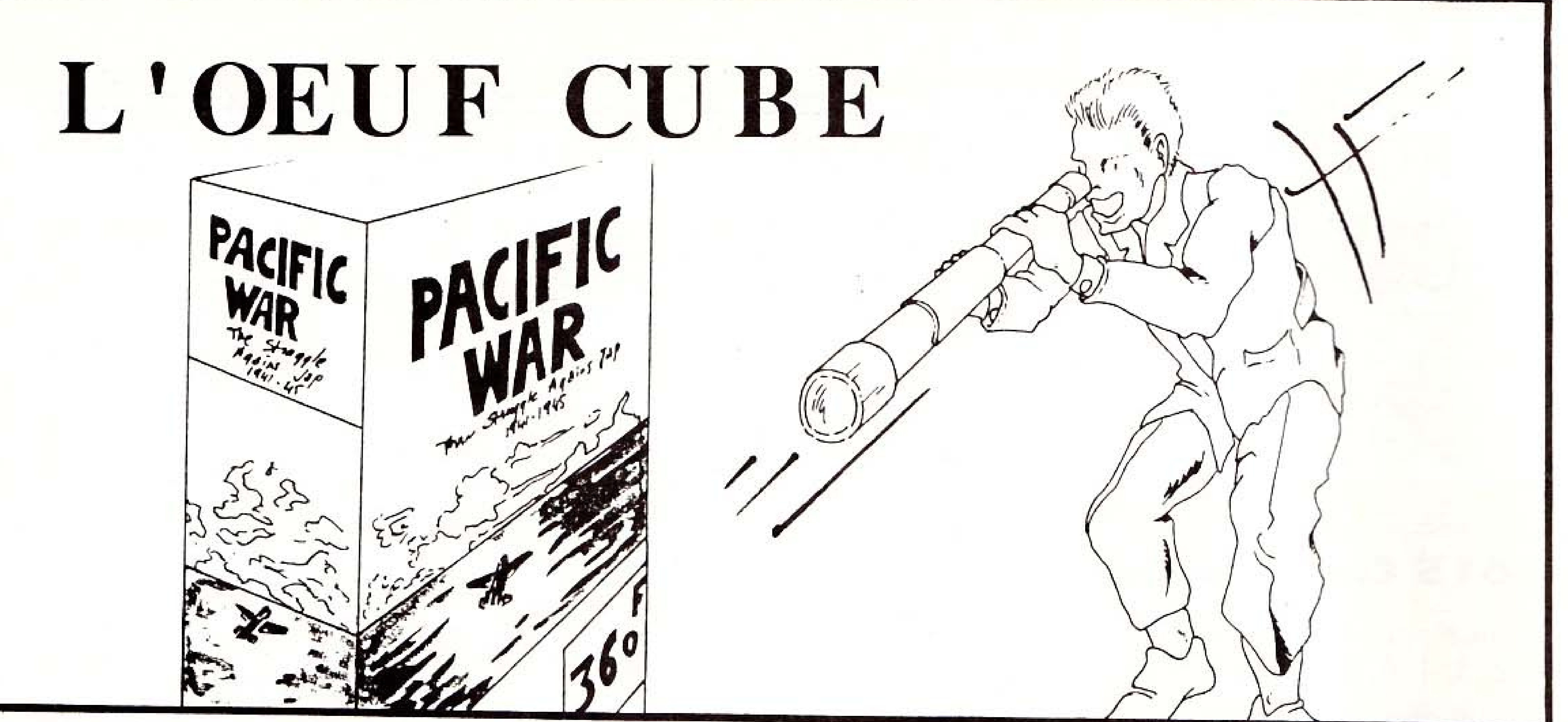


Ce petit bouquin, de la collection « Gore » (Fleuve noir horreur n° 103, par Darnaudet et Rabier) traînait à la rédaction depuis un petit moment. Négligé par notre critique Bouquins, qui le trouvait très mal écrit et inintéressant, je l'emportais pour allumer du feu mais décidais de le lire auparavant. Quelle ne fut pas ma surprise : j'étais tombé sur un des monuments archéologiques les plus importants du XXIIIe siècle. En effet, dans ce lointain futur, plus personne ne saura ce qu'était le jeu de rôle, à part en exhumant les règles craquelantes d'AD&D. Mais nous savons bien que les archéologues apprennent plus sur la vie quotidienne de nos ancêtres par le contenu fossilisé des décharges et des fosses d'aisance, que par les rares parchemins écrits par des érudits.

Collioure Trap est un chef-d'œuvre de mauvais goût : assez mal écrit, bancal, c'est sa plus grande force. Il est évident que le livre reprend un scénario de jeu de rôle très connu vraiment joué. On y montre des joueurs « basiques » : le guerrier fier-à-bras, le voleur qui est en fait un assassin qui attend de tuer ses copains, le magicien qui ne veut pas expliquer quels sorts il a, le maître de jeu manquant d'imagination qui mélange dans son scénario Azathoth, Aliens et Hawkmoon, etc.

Si vous êtes un futur historien ou sociologue du jeu de rôle, et que le moindre document est important pour vous, précipitez-vous avant qu'on ne jette les derniers exemplaires dans les bennes à ordures.

Quelque chose à nous dire?
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique
RED



DE GRANDS JEUX A PETITS PRIX

NOUVEAUTES FRANCAISES

CAR WARS	199F	DRAGON NOIR	225F	ALTER EGO JDR	199F
IN NOMINE SATANIS	199F	SPACE MARINE PAINT SET	85F	L'HEURE DU VAISSEAU reve drag.	75F
ADVANCED HEROEQUEST	265F	MASQUES sup. athanor	119F	L'ILE BRISEE sc. hawkmoon	134F
KRYSTAL jeu de plateau	257F	LA TERRE CREUSE JDR	159F	HURLELUNE N° 2	79F

............SPECIAL - VACANCES............

SPACE HULK	**265F**	**ILLUMINATI**	**160F**	**ROLEMASTER**	**280F**
SPACE MARINE	**265F**	**BLOOD BALL**	**160F**	**PACIFIC WAR**	**360F**
ADEPTUS TITANICUS	**290F**	**HANAU**	**250F**	**ADVANCE SQUAD LEADER**	**360F**
CIVILISATION	**288F**	**JAMES BOND jeu de plateau**	**295F**	**LEE VERSUS GRANT (VIC)**	**150F**

NOUVEAUTES USA - UK

RED BARRICADE ASL8	225F	WG11 PUPPETS	60F	RANCOR PIT star-wars fig.	105f
ELDER SECRET BOX runquest	180F	OA7 TEST OF SAMURAI	90F	SHADOWRUN	270F
ROLEMASTER - MERP :		FR9 BLOODSTONE LAND	85F	STREET SAMURAI shadowrun	75F
ELEMENTAL COMPANION	115F	MONSTROUS COMPENDIUM VOL III	90F	DNA / DOA shadowrun	75F
ISLAND OF THE ORACLES	65F	WGA12 VALE OF THE MAGE	80F	ARS MAGICA revised	165F
FOREST OF TEARS	65F	SJA1WILDSPACE	80F	DC HEROES new edition	225F
ROGUES OF THE BORDERLANDS	65F	MT3 REVENGE OF KANG marvel	85F	CODEX TITANICUS	155F
PIRATES RM Adventure	135F			AUGUST FURY battle of Manassas	290F
GURPS :		MEKTON II new edit.	115F	5TH FLEET	315F
ULTRA - TECH	155F	ROCKERBOY cyberpunk sup.	90F	SIEGE OF JERUSALEM	315F
SUPERTEMPS	85F	NOVA FORCE RPG	145F	EDELWEISS	395F
PRISONER	115F	WHITE EAGLE tw 2000	65F	TOMORROW THE WORLD	315F
BLANCK CHARACTER SHEETS	65F	CANAL PRIESTS OF MARS sp. 1889	75F	HITLER'S LAST GAMBLE	360F
TSR :		THE HOLE DELVER'S CATALOG	90F	LIGHT DIVISION	260F
FIGHTER MANUAL 2ND EDIT.	140F	PUMPKIN PATCH PANIC ghostb.	90F	NAPOLEON AT LEPZIG	325F
COMPLETE THIEF'S HANDBOOK	140F	EDGE-ON cyberspace	85F	THE EUROPA NEWS N° 10	35F

24 RUE LINNE 75005 PARIS - 45 87 28 83   15 RUE G. DE LA BROSSE 75005 PARIS -43 31 91 02

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30-4-90 , DANS LA LIMITE DES QUANTITES DISPONIBLES

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____________ TEL. ____________

C.P. ____________ VILLE ____________

☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE

BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

ROGUE 3615 CASUS

Casus Belli vous présente un jeu sur minitel dont vous vous souviendrez! Nous sommes mal placés pour l'affirmer mais ROGUE est sans doute l'un des plus grands jeux que le minitel nous ait offert à ce jour. Le mieux est bien sûr que vous en jugiez par vous-même et nous ne saurions trop vous conseiller de lire les lignes qui suivent. Elles vous accorderont un avantage certain sur tous les autres joueurs... que vous rencontrerez!

A photocopier et à coller sur votre minitel

3615 Casus Rogue

Envoi: répéter le dernier ordre
1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9: se déplacer
5: rester sur place, se reposer
<: descendre à l'étage inférieur
>: monter d'un étage
/: identifier un monstre
?: décrire une touche
A: acheter un objet
B: boire une potion
C: chercher, fouiller
D: déposer un objet
E: enlever un objet, une armure
F: frapper un autre joueur
G: graver une phrase sur un mur
H: hurler quelque chose
I: inscrire un sort dans votre livre
J: jeter un objet, tirer une flèche
L: lire quelque chose
M: mettre un bracelet, une armure
N: nommer un objet inconnu
O: prendre un objet
P: passer sur un objet sans le prendre
Q: quitter le jeu, sauvegarder la partie
R: se restaurer, manger
S: saisir un objet dans un sac
U: utiliser une arme
V: vendre un objet
X: parler à un joueur
Z: zapper, utiliser une baguette magique
GUIDE: description des commandes
SOMMAIRE: inventorier votre sac
RETOUR: faire demi-tour
- : récapituler les objets connus
: : décrire dans une direction
! : laisser un message au meneur de jeu

Scénario

Bienvenue à Laelith! Tout le monde connaît la fabuleuse Cité sainte du Roi-Dieu (voir Casus n°35 et suivants) où se retrouvent un jour tous les aventuriers. Mais moins nombreux sont ceux qui connaissent l'existence du Cloaque, l'immense souterrain qui court sous la ville, et pourtant... Ce nom, certes peu engageant, provoque un bruit de tirelire dans votre tête d'aventurier: il est en effet jonché de l'or... de tous ceux qui y sont morts. Vous savez que l'on ne peut en ressortir qu'en portant l'amulette de Gaelnor, du nom de l'architecte du souterrain. Mais qu'importe! Cette fois-ci vous êtes décidé: vous descendrez dans le Cloaque, y amasserez autant d'or que possible et vous trouverez l'amulette afin de pouvoir ressortir du terrifiant dédale!

Jouer

Composez 3615, puis le code CASUS (et bientôt, 3615 ROGUE). Si c'est la première fois, lisez la règle du jeu. Sinon, choisissez le point «jouer». Plusieurs quartiers d'exploration vous sont proposés. Pour chacun d'eux vous pouvez lire le pseudo des joueurs connectés et donc en train de parcourir le souterrain. Si vous préférez être seul, choisissez un quartier vide. En revanche, si vous voulez vous faire des alliés, combattre, voire détrousser d'autres aventuriers, choisissez un quartier où plusieurs joueurs sont déjà engagés. Rien ne vous oblige bien sûr à y aller seul: il suffit de donner rendez-vous à quelques amis et de vous y rendre en même temps. Ainsi, vous pourrez explorer de concert, tout en discutant entre vous et, si le cas se présente (et il se présentera!) combattre ensemble. C'est la magie du minitel.

Le personnage

Ses caractéristiques apparaissent sous la forme suivante:

Force 16/16 (au début!): c'est une fraction qui représente la force instantanée. Elle s'épuise lors d'un combat, remonte avec le repos ou la marche, décline si vous êtes affamé.

Or: il permet d'acheter des objets, potions et parchemins auprès du marchand.

CA: classe d'armure, c'est-à-dire l'indice de protection de votre personnage. Sans armure, la CA est de zéro. Avec une armure en mithril, par exemple, elle est de 14. Essayez les différentes armures découvertes au long de vos pérégrinations pour connaître leur CA.

Niv: niveau d'expérience, un paramètre qui intervient notamment dans les combats.

M: vos points de magie. Ils s'épuisent quand vous utilisez des armes magiques (baguette, sorts inscrits dans votre livre de sorts). Certains sorts ne peuvent être lancés qu'avec un certain niveau de magie.

PVie: les points de vie bien sûr! Au départ vous en avez 16/16. A 0/ 16... vous êtes mort.

S-S: le chiffre qui précède cette abréviation indique l'étage en sous-sol où vous vous trouvez. En lisant 7 S-S, vous êtes au 7e sous-sol.

Pts: ce sont les points acquis, c'est-à-dire votre score.

Comment agir?

Vous êtes entré en jeu et vous voyez votre personnage représenté par un «@». Les personnages des autres joueurs sont représentés par des chiffres de 1 à 9. Tout le jeu est vu en plan, seul le tracé des lieux visible à distance de torche est dessiné. Deux touches sont essentielles pour commencer à jouer: GUIDE et SOMMAIRE. GUIDE fait apparaître la liste des commandes. A mesure que vous l'utiliserez vous saurez que R+ENVOI permet de se (R)estaurer ou encore que B+ENVOI permet de (B)oire. Pour vous faciliter la tâche vous trouverez ci-joint un résumé à photocopier et à coller sur le bord droit de votre minitel. Vous aurez ainsi toutes les commandes sous les yeux. SOMMAIRE permet de faire l'inventaire de ce que votre personnage transporte et de savoir à tout moment quelle armure il porte et quelle arme il a en main.

Explorer

• Se déplacer et se reposer. Ce sont les chiffres de 1 à 9 qui contrôlent le déplacement du personnage. Si vous faites 2+ENVOI, il va au nord (vers le haut de l'écran). Il peut se déplacer dans 8 directions. La touche ENVOI permet de répéter l'action précédente. Au lieu de faire 2 ENVOI 2 ENVOI 2 ENVOI, faites plutôt 2 ENVOI ENVOI ENVOI. Ou encore, tapez 222 ENVOI et votre personnage avancera vers le nord d'autant de fois que vous avez tapé 2. S'il rencontre un angle de pièce, il changera de direction en suivant le mur. Vous apprendrez très vite à faire le tour complet d'une pièce ou à suivre un couloir tortueux, simplement en utilisant la touche ENVOI! L'action 5 ENVOI ne déplace pas le personnage, mais compte pour un moment de repos. Faites plusieurs fois 5 et vous verrez les points de vie remonter. N'oubliez pas qu'avec le temps votre personnage aura faim.

• Monter et descendre. Un carré à l'intérieur duquel un signe «=» clignote, signale un escalier. Conduisez votre personnage dessus et tapez le signe «<» pour descendre à l'étage inférieur. Si vous tapez le signe «>», vous vous rendrez compte qu'il vous est impossible de remonter. C'est normal: pour remonter, il vous faut la force magique de l'amulette de Gaelnor!

• Les portes secrètes. L'action C+ENVOI, comme (C)hercher, permet de les découvrir. Souvent elles donnent sur des couloirs secrets ou sur de nouvelles pièces à explorer.

Utiliser les objets

Commençons par l'essentiel: boire et manger! Tapez R+ENVOI, le programme vous demande «Que manger?». Répondez en tapant la lettre qui désigne (dans votre inventaire) les rations de nourriture. Au début du jeu, c'est souvent A. Tapez A+ENVOI. Soyez toujours attentif à la nourriture, trop de personnages meurent encore de faim!

Utiliser les armes

Consultez votre inventaire (SOMMAIRE) et repérez la lettre qui désigne l'arme de votre choix. Puis tapez U+ENVOI. Le programme vous demande «Quelle arme utiliser?». Répondez en tapant la lettre de l'arme+ENVOI. L'arme que vous portiez auparavant regagnera automatiquement votre paquetage et celle que vous avez choisie sera dans votre main.

• Au contact: pour frapper un monstre, il suffit de choisir la direction dans laquelle il se trouve, comme si vous vous dirigiez vers lui. Vous tenterez de lui porter un coup et il tentera de riposter. Dans les niveaux profonds les monstres frappent parfois plusieurs fois par tour! Pour frapper un personnage utilisez la touche F.

• Les armes de jet: comment utiliser un arc? C'est simple, faites U puis la lettre désignant l'arc dans votre sac. Ainsi vous l'aurez en main. Puis J pour «jeter, tirer», suivi de la direction voulue et de la lettre désignant les flèches (ENVOI). Vous verrez la flèche parcourir au moins 6 cases avant de s'arrêter. Exemple: en tapant SOMMAIRE, vous avez vu que l'arc est associé à la lettre D et les flèches à la lettre E. Ressortez de l'inventaire. Tapez U ENVOI D ENVOI ou UD ENVOI (vous avez l'arc en main). Puis J ENVOI, la direction choisie ENVOI et la lettre désignant les flèches. Cela donnera par exemple J4E ENVOI. La séquence est enregistrée: si vous tapez à nouveau ENVOI, une autre flèche partira!

Utiliser la magie

• Lire les sorts: lisez les parchemins que vous trouvez et découvrez leurs effets à votre avantage... ou à vos dépens.

• Boire des potions: à moins de découvrir un parchemin d'identification, vous serez réduit à boire les potions de différentes couleurs pour découvrir leurs actions.

• Zapper: l'usage des différentes baguettes magiques est simple, il suffit de taper Z+ENVOI (pour «zapper»), d'indiquer la direction de votre action, puis de désigner par sa lettre la baguette que vous utilisez. La magie des baguettes n'est pas inépuisable.

• Le livre des sorts: au début du jeu, il est vierge. Vous pouvez y écrire des incantations, des formules magiques que dans les pièces où figurent des signes «#», qui peuvent être lus en se mettant devant et en tapant L#+ENVOI. Ensuite, vous pouvez demander à (L)ire le livre des sorts. SOMMAIRE permet de connaître le sommaire des incantations et d'en choisir une. A un niveau de magie trop bas, il paraît vierge.

Les rencontres

• Les autres joueurs: ils sont représentés par un chiffre de 1 à 9. Vous pouvez leur parler, échanger des objets en les déposant au sol, les frapper. C'est l'un des aspects les plus fabuleux du jeu. Vous imaginez sans difficulté toutes les tractations possibles entre personnages d'un même groupe, sans oublier les vols, les trahisons... Nous attendons impatiemment les joueurs qui se donneront rendez-vous à heure précise et circuleront en bande dans le dédale! De rudes bagarres en perspective avec archers et magiciens, les monstres se mêlant au combat.

• Les monstres: ils sont représentés par les lettres de l'alphabet en majuscules et minuscules (ce qui fait 52 espèces différentes), au comportement et à la combativité variables.

• Le marchand: il est représenté comme vous par un «@» gris et se tient généralement dans une toute petite pièce. Choisissez d'(A)cheter et lorsqu'on vous demande quoi, faites SOMMAIRE: vous aurez alors la liste des objets en vente. Elle est généralement copieuse. Il y a peu de marchands dans le Cloaque, aussi, profitez-en et remplissez votre sac. Vous pouvez aussi vendre vos objets en double exemplaire. N'hésitez pas à refuser ses propositions et donc... à marchander!

Rendez-vous sur 3615 CASUS. Les membres de la rédaction et du service télématique ne seront sans doute pas les derniers à rôder dans ROGUE!

Michel Brassinne


STRATEJEUX A DOMICILE...
13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro : Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi
de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h
SPACE HULK
SPACE HULK Homme contre Alien en combat désespéré. Dans le monde de Warhammer 40 000 l'empire arrivera-t-il à repousser les vaisseaux space hulk des genestealers en envoyant à l'assaut les redoutables Space Marine en armure terminator ? L'ambiance d'Aliens sur table. 280 F (traduction française incluse)
CODEX TITANICUS
CODEX TITANICUS Premier supplement à Space marine et Adeptus titanicus, contient de nouvelles régles pour l'Empire, les Orks et les Eldars. 155 F (en anglais)
ADVANCED HEROQUEST
ADVANCED HEROQUEST Entrez dans un vaste monde d'aventure et developpez les pouvoirs et habilités de votre personnage de partie en partie (possibilité de jeu en solitaire). 280 F (règle de base en français)
DEATHWING
disponible
DEATH-WING Extension pour Space Hulk avec de nouveaux plans de sol, de nouvelles missions et figurines. Règles en solitaire. 185 F (traduction française)
Concours de figurines Citadel peintes
Démontration de peinture le 18 Avril de 14h à 18h
TARIFS
EN ANGLAIS
Warhammer 40 000 =235 F
W 40 K Compedium =155 F
Figurines plastique W 40 K
Space marines =150 F
Garde impérial =150 F
Squats =150 F
EN FRANCAIS
Warhammer Battle =190 F
Hordes Sauvages =109 F
Figurines plastique WB
Régiments de Base =150 F
Armée de Squelettes =150 F
Règle de Base traduites :
Space marine =280 F
Dark Future =280 F
Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau
Vente par correspondance
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande
... et à la BOUTIQUE bien sûr !
SPECIALIST
GAMES WORKSHOP
CITADEL MINIATURES



Le code de la route, version 2040 !

TÊTES D'AFFICHE

wargames

A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé — nous l'espérons — de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillée et exhaustive des jeux. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux : V.F. : jeu en français dans le texte, V.O. : écrit en étranger. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent en général de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle.
Merci de votre attention.

CAR WARS V.F.

2040 : l'Auto duelling est légalisé en France.

Au volant de quelque chose qui roule et qui ressemble plus à un char d'assaut qu'à une quelconque 2CV, faites-vous respecter en ville, sur la route ou dans une arène de combat.
Neuf ans après la première version américaine, les autoduellistes francophones vont enfin pouvoir se faire les dents dans les arènes, sans sous-titres ni doublages. La boîte (en carton très dur) éditée par Siroz Productions, contient un livret de 64 pages, 300 pions en couleur (à découper), des portions de routes droites et courbes, deux grandes cartes recto verso représentant une arène et une ville, ainsi qu'un livret de 8 pages d'aides de jeu. Suprême raffinement, on y trouve une série de casiers thermoformés ultra-pratiques pour ranger les 300 pions mentionnés plus haut.
Plus une adaptation qu'une traduction, le livret propose les mêmes informations que celles qui existaient dans Car Wars de Luxe (sauf les hélicoptères), mais présentées d'une façon plus claire et beaucoup plus logique. Le niveau des règles quant à lui est celui du Car Wars Compendium, de même que la présentation des informations. Le livret d'aides de jeu, comprenant toutes les données nécessaires à la construction d'un véhicule et à la bonne gestion d'une partie, doit recevoir une mention spéciale : conçu par Croc (le grand gourou en ce qui concerne Car Wars en France), il est beaucoup plus facile à utiliser que ses équivalents américains.
Sans vouloir entrer dans le détail des « bugs » de traduction ou des coquilles, on peut dire que le livret de règles est dense et parfois difficile à lire, surtout certaines zones grisées.
Un bon jeu donc, que Siroz met à la portée de tous ceux que la langue de Reagan, Louis Armstrong et Shakespeare rebute. Des suppléments sont prévus tous les deux mois.

André Foussat

Jeu de plateau de Steve Jackson Games, édité en français par Siroz Productions. Prix indicatif : 240 F.

HANAU 1813 V.F.

« Pauvre De Wrede, j'ai pu le faire comte, je n'ai pas pu le faire général. »
Napoléon 1er, Hanau, 30 octobre 1813

Il est des mots comme ceux-là qui font mal. Napoléon Bonaparte, pourtant battu à Leipzig deux semaines plus tôt, ne manque pas d'en user envers le général bavarois De Wrede, naguère compagnon d'arme, et qui vient de trahir pour sauver sa patrie.
Hanau est une bataille méconnue. Disputée durant une retraite, face à un bien pauvre adversaire, sans haut fait d'arme, elle aurait pu rester dans l'ombre de la « Bataille des Nations » si les éditions Socomer ne l'avaient pas ressuscitée pour le second volume de la série « Vive l'Empereur ! ».
En fait, c'est une bataille passionnante, qui vit la Garde impériale donner la preuve de toute sa puissance (artillerie et cavalerie principalement).
Et croyez-moi, quand on fait une partie de Hanau 1813, on se prend à rêver de ce qui aurait pu advenir à Borodino (Napoléon y refusa d'engager la Garde pour anéantir les Russes, et n'obtint donc qu'un demi-succès).
Le mécanisme de jeu est similaire à celui de Auerstaedt 1806 (voir CB n° 52), avec un enchaînement de phases assez sophistiqué : charges de cavalerie, mouvement régulier, tir défensif, tir offensif, corps à corps, et ralliement.
Compte tenu de l'énorme concentration d'artillerie et de cavalerie sur un espace assez restreint (le front français fait environ 1500 mètres), c'est un jeu sanguinaire, dans lequel les unités bavaroises et autrichiennes, adossées à une rivière en crue, doivent déployer des trésors de tactique pour tenir le choc.
Comme toujours chez Socomer, le matériel est de très haute qualité malgré quelques imperfections. Une plus grande carte aurait été appréciée, et les pions (à double-face) auraient peut-être pu porter des couleurs distinctives plus franches en fonction des nationalités ou des unités.
Même si des règles optionnelles figurent dans le livret spécifique à la bataille, elles ne corrigent cependant pas tous les problèmes que vous auriez pu rencontrer avec Auerstaedt 1806.
Mais l'impression d'ensemble est bonne, avec toujours le livret de contexte historique qui se distingue par une iconographie exceptionnelle.
Enfin, l'auteur annonce l'extension du jeu au 31 octobre 1813 qui vit un retour offensif vite avorté des Austro-Bavarois.

Marc Brandsma

Wargame en français édité par Socomer.

EUROPE AFLAME V.O.

Passez-moi la tronçonneuse

Ayant testé pour vous Europe Aflame, le dernier crime commis par TSR (pourquoi, mais pourquoi ne sont-ils pas restés dans le jeu de rôle !), j'ai emprunté au Barbare son outil favori pour écrire cet article. C'est vrai, quoi ! Pas de raison que les rôlistes soient les seuls à pouvoir bénéficier de l'action purificatrice du vrombissant ustensile de notre ami masqué !
Europe Aflame a pour thème la Seconde Guerre mondiale en Europe, de 39 à 45, avec des tours de trois mois : exactement le sujet et l'échelle de Third Reich. Inspirés par le succès de The Hunt for Red October et de Red Storm Rising, les

mages de TSR ont voulu adapter à ce décor le système des pions sur socles (cachant donc leur force et leur type exacts). Les concepteurs ont eu plusieurs bonnes idées, et les principes de base du jeu sont sains et originaux à la fois. Hélas, hélas, trois fois hélas ! Les développeurs sont des bâcleurs maladroits, les testeurs des ivrognes ignorants (à moins que ce ne soit l'inverse), et l'auteur des pions et de la carte n'est rien d'autre qu'un vil barbouilleur dont la documentation a cent soixante ans de retard. Oui : vous savez peut-être que la fleur de lys n'est plus l'emblème national français depuis 1830 ? Eh bien, chez TSR, on l'ignore. Les pions français sont ornés d'une fleur blanche, qui a sûrement été très difficile à dessiner : je suppose que les coupables doivent être fiers.

Et s'il n'y avait que cela, qui ne gêne pas (trop) le jeu ! Mais il y a aussi des erreurs géographiques, des zones marines difficiles à distinguer, des zones continentales (il n'y a pas d'hexagones) dessinées sans souci des commodités du jeu ou du réalisme de la simulation... Enfin, l'ensemble de la vaste carte sur support rigide est vraiment d'une grande laideur.

Je n'ai pas ici la place de détailler les stupidités et bogues qui émaillent les règles. Celles-ci sont en outre souvent obscures, en particulier à propos des actions navales. Les imprécisions fourmillent, donc les occasions de discussions oiseuses. Les taux de renforts d'infanterie sont pleins de bizarreries. Les pions d'aviation ont un rayon d'action géant, et des capacités presque inépuisables... en revanche, leur efficacité contre les flottes est des plus modestes.

Mais le pire est peut-être que tous ces problèmes empêchent de profiter d'un jeu dont les principes, je le répète, sont sains, et qui contient quelques très bonnes choses, comme la règle sur l'installation de Vichy. Celle-ci est soumise à un jet de dé, et n'est donc pas automatique à partir de la chute de Paris. De plus, ce jet de dé peut impliquer l'entrée en guerre — pas forcément souhaitable pour l'Axe à ce moment — de l'Italie.

En deux mots : l'achat de ce jeu n'est pas vraiment un bon placement, à moins d'avoir l'esprit très bricoleur, d'être prêt à réécrire les règles de A à Z, et... de ne pas être allergique aux fleurs de lys.

Frank Stora

Wargame en américain édité par TSR.

NAPOLEON AT LEIPZIG V.O.

Oldies but goldies...

Voici donc une réédition, presque une résurrection, d'un très ancien (10 ans !) et très bon jeu de Mr Kevin Zucker sur la plus grande bataille du XIXe siècle. Les vieillards parmi vous se souviennent peut-être encore de la première version de Napoléon at Leipzig.

Disons d'emblée que celle-ci a gardé le meilleur du design originel, pour le sublimer à la manière de C.O.A.

Ce qui nous donne dans l'ordre : un système de jeu simple permettant une simulation tactique souple, nerveuse et rapide ; plusieurs scénarios et trois niveaux de règles, de l'escarmouche au « grand tactical campaign game » (la bataille a duré du 14 au 19 octobre 1813) ; et enfin, un matériel superbe avec une carte lisible et des pions aux couleurs des uniformes des corps, digne des plus belles éditions de la série « La Bataille ».

Ceux qui connaissent Napoleon's last battles de TSR-SPI ne seront pas dépaysés, les règles sont quasiment identiques, bien que plus fouillées à propos du commandement. Avec ce système et les masses engagées (185 000 Français contre 320 000 coalisés), il n'est pas rare de voir les corps disparaître les uns après les autres dans la fournaise tant le mot d'ordre est : l'offensive, toujours l'offensive !

La tâche n'est pas simple pour le Français qui doit se préserver un espace de manœuvre suffisant autour de Leipzig pour pouvoir éventuellement évacuer rapidement la rive droite de l'Elster, tout en essayant d'user les coalisés, lesquels, confrontés à des problèmes de commandement, doivent doser leurs coups avec subtilité.

Au final une très bonne simulation, néanmoins perfectible sur certains détails de règles (que l'on supprime enfin les ZdC des unités d'artillerie !), mais qui se doit de figurer dans votre collection.

Marc Brandsma

Wargame en anglais édité par Clash of arms.

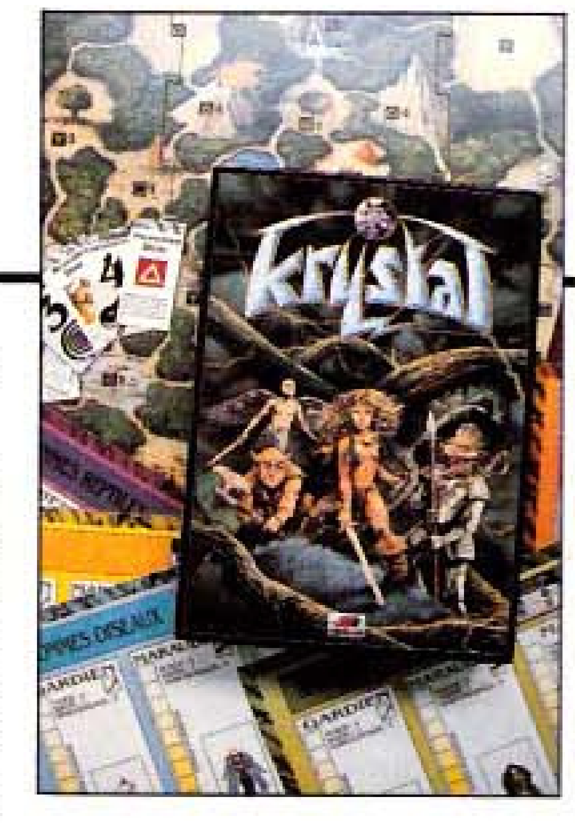
jeux de plateau

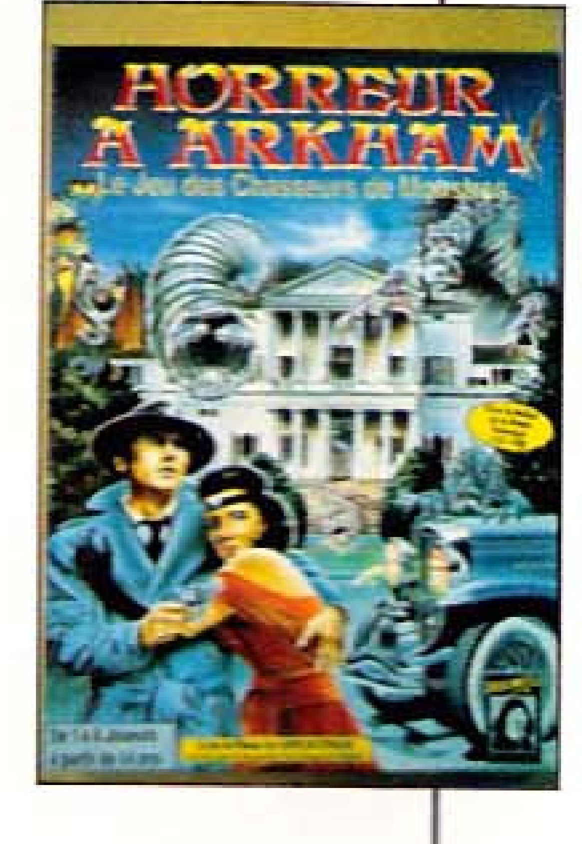
BATTLE FOR ENDOR V.O.

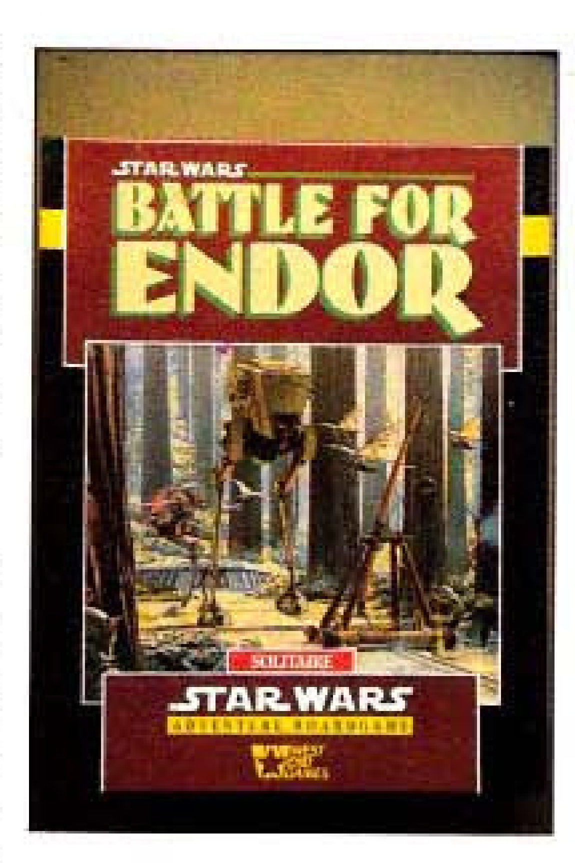
Un jeu de trop

Ce jeu de la gamme Star Wars retrace un épisode du *Retour du Jedi*, celui de la prise du bunker impérial sur la lune d'Endor par les rebelles et leurs amis ewoks.

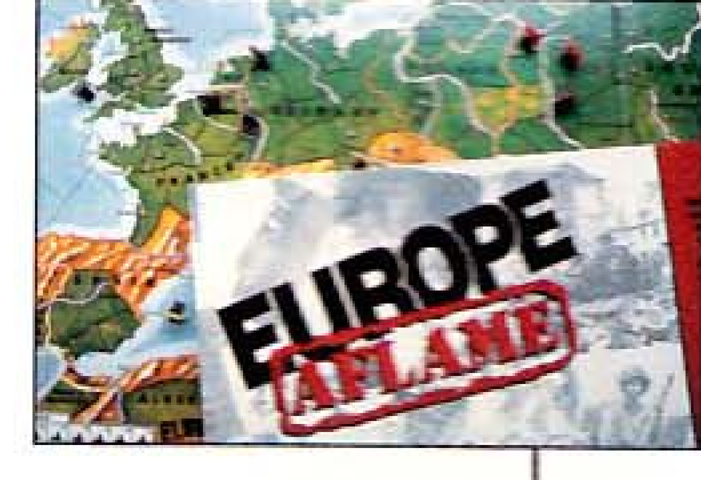
Le système de jeu est le même que celui utilisé pour Assault on Hoth, le premier jeu de la série. Les forces en présence sont réparties par des tirages de dés sur une carte divisée en hexagones. Les initiatives sont déterminées par des cartes « action » qui spécifient qui peut bouger et qui peut faire feu. Ces cartes sont tirées l'une après l'autre dans un tour. Des cartes « événement » émaillent le jeu de faits divers comme la possibilité pour Chewbacca de prendre possession d'un AT-ST ou des renforts pour l'un ou l'autre camp. Cette pile contient une carte fatidique qui, si elle est tirée avant la destruction du bunker, consomme la défaite des rebelles. Par tour, deux cartes « événe-

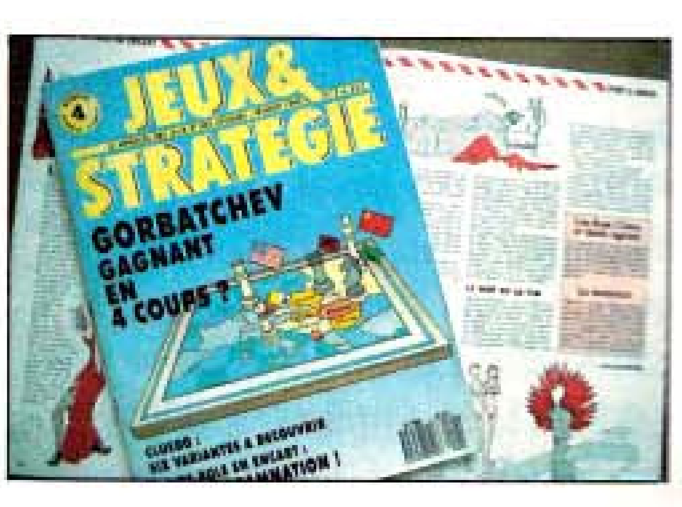














ment » sont tirées. Ce qui limite au maximum le jeu à 9 tours.
Ce jeu de réussite se double d'un simili wargame en solitaire où un seul et même joueur déplace les rebelles et les impériaux. Il existe évidemment des règles de tactique ennemie qui donnent au joueur des priorités quant aux déplacements et aux tirs des unités. Mais il est souvent difficile d'être objectif, de même qu'il est difficile d'élaborer une stratégie en ignorant complètement quand vos unités vont pouvoir bouger ou tirer dans le tour.
La chance et le hasard sont les seules armes sur lesquelles il faut compter : hasard des cartes, chance des jets de dés.
Votre petit frère appréciera peut-être, à condition bien sûr que vos grand-parents hypothèquent la maison familiale pour le lui offrir...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau en solitaire en américain, édité par West End Games. Prix indicatif : 220 F.

KRYSTAL V.F.

A la poursuite du diamant vert

On ne peut pas dire que l'argument du dernier jeu de plateau d'Oriflam soit follement original : six peuples ont été expulsés de la variété locale du Jardin d'Eden. Après mille ans, ils sont autorisés à y revenir pour aller récupérer les Pierres de Lumière. Le premier peuple à avoir récupéré quatre Pierres (un rubis, un diamant, une émeraude et un cristal) régnera sur les cinq autres...
Chaque joueur incarne les trois héros d'un peuple. Chacun d'eux est doté de trois caractéristiques (force, marchandage et magie) et de « points d'énergie ».
A son tour, il les déplace de clairière en clairière sur le plateau, en consommant des points d'énergie. Son mouvement terminé, un héros a le choix entre récupérer des points d'énergie (plus ou moins selon que le Dieu auquel est consacré le site lui est plus ou moins favorable) ou ramasser des cartes. Elles sont de plusieurs types : bonus dans l'une des caractéristiques (utile pour les combats), des objets magiques, des Interventions Divines (les Dieux restent relativement raisonnables, pour une fois. Ils ne peuvent rien faire de pire que d'interdir l'accès de certains sites pour un tour), des monstres (du zombi au dragon, toute une ménagerie familière et meurtrière) et enfin les fameuses Pierres de Lumière. Ces dernières accordent certains pouvoirs à ceux qui les portent ostensiblement (mais en font une cible pour les autres héros). Dès qu'une pierre est ramenée sur la case départ du héros, elle ne peut plus lui être reprise.
Le début de partie, où la découverte des pierres est une question de hasard, est un peu long. Mais dès que tout le monde en a rapatrié deux ou trois, la tension monte. Qui a les autres ? Comment l'empêcher de revenir à sa base ? Tout ça donne des fins de partie animées... L'obligation de constituer des séries de quatre pierres peut conduire à des négociations ardues, du genre « mon rubis contre ton cristal et une autre de tes cartes, et j'y perds ».
Krystal est un bon jeu de plateau pas trop compliqué. De plus, il est bien illustré et réalisé. Si vous cherchez (par exemple) par quoi remplacer votre vieil exemplaire de Talisman, vous avez trouvé !

Tristan Lhomme

Krystal est un jeu de plateau produit par C.C.C.P. et édité par Oriflam.

Précisions des auteurs :
– Plateau de jeu. Les portes de départ sont les six lieux ne portant aucun chiffre ni dessin (uniquement la rune du peuple).
– Cartes de jeu. La carte d'Intervention Divine à retirer par peuple non-joueur est celle où le nom du peuple est noté dans le texte.
– La mise en place, page 8, correspond bien entendu à celle des règles optionnelles (début de paragraphe page 7).

ADVANCED HEROQUEST V.O.

Devant vous, un escalier s'enfonce dans le noir...

Encore une grosse boite, bien pleine, de chez Games Workshop. Jugez-en plutôt : 32 figurines (aventuriers et monstres) et des portes (qui peuvent s'ouvrir !), tout ça en plastique, plusieurs dizaines de pièces en carton représentant couloirs et salles à explorer, des jetons pour visualiser les pièges et les monstres errants. Très joli.
Le principe est simple, voire simpliste... Un maître de jeu (vous avez bien compris, il s'agit d'un jeu de plateau) décrit aux aventuriers les divers éléments d'un complexe souterrain qu'il génère aléatoirement, au fur et à mesure de leur progression. Les aventuriers (de un à quatre), éventuellement accompagnés de leurs suivants, parcourent des couloirs sur lesquels donnent des portes. Derrière les portes, il y a des monstres, ces monstres gardent des trésors. Parfois, il y a des pièges et des... on ne souffle pas... oui, bravo, des monstres errants !
Les aventuriers (humain, elfe ou nain) peuvent être magiciens ou non, sachant que s'ils utilisent la magie, ils n'ont droit à ni armure ni arme sinon une dague. Ils sont définis par des caractéristiques, des compétences (combat et/ou magie) et un certain matériel. Entre les explorations, une fois leur quête accomplie, ils peuvent dépenser leurs gains, acheter du matériel, apprendre des sortilèges, s'entraîner et, finalement améliorer leurs caractéristiques. On continue ?
Il est indéniable que Games Workshop a fait un gros travail de synthèse et de clarification des événements pouvant survenir lors d'une exploration. Des règles, simples et concises, sont prévues pour quasiment toutes les situations possibles, on peut même jouer en solo. Mais on en revient, ni plus ni moins, à la sacro-sainte tétralogie « un couloir, une porte, un monstre, un trésor », élément de base de l'ancêtre américain du jeu de rôle. La seule chose qui manque, en fait, c'est le rôle... malgré les accroches « 3D Roleplay » et « Heroic Roleplay » sur la boîte et le livret. De plus, et contrairement au jeu de rôle, le maître de jeu doit se considérer comme l'adversaire des aventuriers ; son but avoué est de les faire chuter, de les éliminer.
Ceux pour qui « exploration et combat sont les deux mamelles du jeu de rôle » vont être extrêmement satisfaits, de même que ceux qui font passer avant toutes choses le fait d'avoir la plus belle figurine pour représenter leur aventurier (Ahhh, Citadel, quelle gamme !).

André Foussat

Advanced Heroquest, jeu de plateau pour 1 à 5 joueurs, édité en anglais par Games Workshop.

HORREUR A ARKHAM V.F.

Cthulhu est de retour !

1926... Arkham... Massachusetts... La ville est le théâtre d'événements étranges : de nombreuses lueurs inhabituelles ont été aperçues, l'asile psychiatrique et l'hôpital sont remplis de gens victimes de phobies et de névroses diverses, certaines personnalités ont disparu depuis plusieurs jours... C'est à vous, une équipe d'investigateurs, que l'on fait appel. Vous êtes le dernier espoir de cette ville en proie à une panique sans pareille. Dans l'hypothèse où vous réussiriez votre mission, l'un de vous sera gratifié de l'honneur suprême : recevoir le titre de « meilleur citoyen d'Arkham ».
Mais auparavant, vous allez devoir une fois de plus tuer ou renvoyer dans leur plan quelques monstres et refermer des portails avant que la ville entière ne soit aux mains des servants de Cthulhu.
Heureusement, vos compétences naturelles, quelques objets magiques et sortilèges divers vous aideront à lutter contre les créatures venues d'ailleurs. Mais votre santé mentale ne résistera sans doute pas très longtemps aux visions d'horreur dont vous serez victimes. Il ne vous restera alors plus qu'à aller vous reposer à l'asile psychiatrique...
Horreur à Arkham est un excellent jeu de plateau, aux mécanismes fort simples, avant tout un jeu

TECKNODROME



BELLISSIMO

d'ambiance. Les fanatiques du Mythe et les joueurs de l'Appel de Cthulhu ne seront pas déçus et y retrouveront tous leurs clichés.
Les joueurs, incarnant un investigateur aux caractéristiques propres, déambuleront dans une ville peuplée de créatures à la recherche d'objets ou de sortilèges fort utiles avant d'essayer de refermer les portails donnant sur les mondes parallèles. Même si chacun doit impérativement faire équipe avec les autres pour éviter la prolifération fatale des portails, chacun visera néanmoins à être celui qui aura refermé le plus grand nombre de ces derniers. Bien que le hasard tienne une place importante dans ce jeu, les joueurs réaliseront rapidement qu'il est possible d'en limiter les effets les plus nocifs grâce à la mise en place de stratégies judicieuses.

Sébastien Crozier

Jeu de plateau édité en français par Jeux Descartes sous licence Chaosium. Prix conseillé : 240 F.

suppléments

pour DragonLance TIME OF THE DRAGON V.O.

L'autre face de Krynn

Avec Time of the Dragon, TSR ouvre un espace d'aventures entièrement nouveau aux aficionados de DragonLance et de Krynn. Il décrit le second continent de Krynn, Taladas. Diamétralement opposé à Ansalon, séparé par un océan gigantesque il était resté pour l'instant dans l'ombre, loin des feux de la saga.
Alors que TSR en est à raconter, dans les « Preludes », la vie et les aventures des acteurs de la saga avant que celle-ci ne débute, il était temps de redonner du sang neuf à un monde trop bien connu et parcouru en tous sens.
Time of the Dragon bénéficie d'une présentation superbe. De grandes cartes à la « Forgotten Realms » et de nombreuses planches couleurs agrémentent la découverte de Taladas.
Cette boite, un bien bel objet, est sans doute appeler à devenir un must pour les amoureux de Krynn. D'autant plus qu'elle annonce une nouvelle gamme de produits, trois scénarios et un supplément sont prévus en 1990. Les joueurs des modules DragonLance seront comme des poissons dans l'eau sur Taladas, les autres se sentiront peut-être un peu perdus, en effet beaucoup de notions développées dans DragonLance sont considérées ici comme acquises. Un cours accéléré ou une simple révision est fortement conseillé.
Un point noir pourtant, vos personnages ansaloniens ne peuvent pour l'instant poser le pied sur Taladas. Pour l'instant seulement parce qu'il est prévu courant 90 un supplément, Otherlands, permettant de faire le voyage, alors patience !

Pierre Lejoyeux

Supplément en américain pour le jeu de rôle AD&D.

pour Space 1889 • STEPPELORDS OF MARS • CLOUD CAPTAINS OF MARS • CANAL PRIESTS OF MARS V.O.

Du sang neuf

Space 1889 manquait jusqu'à présent de ces détails et descriptions dont les maîtres de jeu ont besoin pour faire vivre un monde imaginaire. Cela, GDW semble l'avoir compris puisque les deux premiers suppléments présentés ici satisfont notre curiosité bien légitime.
• *Stepplelords of Mars* est à la fois un supplément et une aventure, il détaille la vie des nomades de Nepethes-Thoth Steppe, région située au nord de la colonie britannique. Il est suivi d'un long scénario.
• *Cloud Captains of Mars* traite des pirates et corsaires qui sillonnent à bord de leurs vaisseaux les cieux de Mars. Il présente dans le détail Karkarham, la version martienne de l'île de la Tortue. Il est doublé d'un supplément de règles pour Sky Galleons of Mars.
• *Canal Priest of Mars* est une aventure écrite par Marcus L. Rowland. Elle est à ce jour, la meilleure histoire écrite pour ce jeu, ne serait-ce que pour la partie spatiale et son postulat de base. Mais chut ! vous ne devez pas en savoir plus...

Pierre Lejoyeux

Suppléments pour le jeu de rôle Space 1889, édités en américain par GDW.

jeux de rôle

ENFER & DAMNATION V.F.

Cauchemar paradisiaque

Pierre-Nicolas Lapointe est un jeune créateur de jeux de rôle du nord de la France. A l'âge où la plupart de ses congénères déchiffraient péniblement *L'écume des jours*, *Les fourberies de Scapin*, ou essayaient de comprendre le divin mystère caché derrière $a^2 + b^2 - 4ac$, P-N.L. concevait des jeux de rôle.
Il commence par *Sombre Cauchemar I*, un jeu de quelques pages, très loufoque, une espèce de Toon de l'horreur, édité et vendu par lui-même. Pris de remords devant la présentation de la chose (pourtant de loin supérieure au fanzine moyen), il récidive avec *Sombre Cauchemar II* plus beau (avec de zoulis dessins de son frelot), plus fouillé, plus abouti pour un prix toujours inférieur au plus petit des billets français.
Non content de son forfait, P-N.L. contacte deux de nos rédacteurs : Denis Beck et Tristan Lhomme, pour leur demander de parrainer son nouveau bébé : *Enfer & Damnation*. Les seize pages de l'opuscule maudit circulent alors sous quelques manteaux, je l'ai moi-même aperçu pendant trois minutes et vingt secondes. Jusqu'au jour où une tête pensante de Jeux & Stratégie pense à offrir à un plus large public l'objet du délit.
Vous trouvez donc dans Jeux & Stratégie n° 4 le jeu en question, et dans le numéro suivant un grand scénario.
Mais de quoi s'agit-il ? Hé bien tout d'abord vous êtes mort. Vous aviez une profession comme Savant mou, Lord Anglais ou Agent secret débutant et vous étiez de bonne moralité. C'est pourquoi, au Paradis, on vous a recruté pour redescendre sur Terre (et parfois jusqu'aux enfers) et lutter contre les diablotins et les yotis danseurs. Il vous faudra jouer à fond de votre Habileté, Astuce, Volonté ou Baraka avec un dé à six faces pour vous sortir des odieux traquenards qui vous attendent.
Bref, vous l'avez compris, le jeu est très simple (ce qui n'empêche qu'il soit bien conçu) et très parodique (parfois même un peu potache).
Alors toi aussi, jeune lecteur, écris un jeu de rôle et devient Maître de la Galaxie. Et pour voir comment faire, procure-toi donc *Enfer & Damnation*.

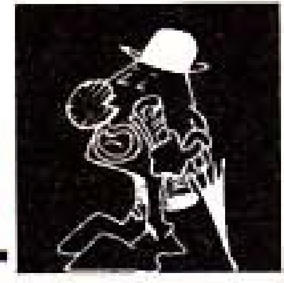
Pierre Rosenthal

Jeu de rôle mystico-rigolo édité par Jeux & Stratégie. Prix : 25 F.

P.S. : Bizarre quand même. Enfer & Damnation parait en même temps que In Nomine Satanis/Magna Veritas. Est-ce que ça castagnerait vraiment là-haut pour qu'il y ait tant de retombées ici bas ? ♦







In Nomine Satanis

Incarner un Ange ou un Démon, c'est le thème de ce nouveau jeu de rôle bicéphale. Faut-il brûler Croc, son auteur ? Le dénoncer à Monseigneur

Ce que dit la Bible

Le Seigneur dit : « La plainte contre Sodome et Gomorrhe est si forte, leur péché est si lourd que je dois descendre pour voir s'ils ont agi en tout comme la plainte en est venue jusqu'à moi. Oui ou non, je le saurai. »

(Genèse, 18-20)

[...] Les deux anges arrivèrent le soir à Sodome alors que Loth était assis à la porte de Sodome. Il les vit, se leva pour aller à leur rencontre et se prosterna face contre terre. Il dit : « De grâce, mes seigneurs, faites un détour par la maison de votre serviteur, passez-y la nuit, lavez-vous les pieds et de bon matin vous irez votre chemin. » Mais ils lui répondirent : « Non ! Nous passerons la nuit sur la place. » Il les pressa tant qu'ils firent un détour chez lui et arrivèrent à sa maison. Il leur prépara un repas, fit cuire des pains sans levain et ils mangèrent.

Ils n'étaient pas encore couchés que la maison fut cernée par les gens de la ville, les gens de Sodome, du plus jeune au plus vieux, le peuple entier sans exception. Ils appelèrent Loth et lui dirent : « Où sont les hommes qui sont venus chez toi cette nuit ? Fais-les sortir que nous les connaissions [1]. »

[...] Ils poussèrent Loth avec violence et s'approchèrent pour enfoncer la porte. Mais les deux hommes tendirent la main pour faire rentrer Loth à la maison près d'eux. Ils fermèrent la porte, et frappèrent de cécité les gens qui étaient devant l'entrée de la maison, depuis le plus petit jusqu'au plus grand ; ils ne purent trouver l'entrée.[...]

(Genèse, 19)

Ce qu'en aurait dit le Jeu

En ce temps-là, Sachiel, Archange de la Justice, décida d'envoyer deux de ses Anges à Sodome, ville de péché. Après que ses envoyés lui aient rapporté les pratiques ignobles des habitants, il décida d'utiliser la nouvelle arme concoctée par Tethatia, Archange de la Vertu et de la Science. Ce fut la première et dernière utilisation de la bombe atomique par les Forces du Bien. Depuis, les directives de Dieu sont plutôt : fermeté mais discrétion.

Terre Alternative Un

Le principe de la Terre alternative est assez bien défini dans la science-fiction. Il s'agit à chaque fois de décrire notre propre univers, à notre propre époque, mais dont un ou plusieurs éléments constitutifs ont été changés. Ce principe se décline en multiples variations suivant le type de ces modifications, dont nous allons présenter les principales (ce classement n'engage que moi).

Type Un : une des bases de l'univers a été changée, mais le secret est très bien gardé. Pour le néophyte, tout semble pareil. Les exemples types sont *L'Appel de Cthulhu* (des forces indicibles et innommables nous considèrent comme un futur garde-manger), *Les envahisseurs* (ils sont partout et veulent contrôler la Terre), *In Nomine Satanis / Magna Veritas* (Anges et Démons luttent sur Terre, en essayant de ne pas se faire remarquer). L'avantage (et l'inconvénient) du « type Un » est que rien n'empêche de penser que nous sommes « réellement » dans un de ces mondes.

Type Deux : un événement important du passé a été changé. Napoléon a vaincu à Waterloo, les Croisades ont été un succès, les Allemands ont gagné la 2e G.M., le four à micro-ondes a été inventé par Gutenberg, etc. Ici, on sait que l'on est en pleine fantaisie (enfin, on espère) et l'intérêt de la chose est de montrer un monde un peu modifié, mais pas trop (sinon autant parler d'une autre planète). Reportez-vous donc à notre article sur *Tomorrow the World*, page 84.

Type Trois : un élément insolite a été changé, c'est évident, mais pour les habitants de la Terre alternative, tout semble normal. Par exemple tout le monde a la peau bleue, les femmes sont supérieures aux hommes (euh non !, je n'ai rien dit), les animaux n'ont pas d'odeur... En général, c'est le prétexte à des fables plus qu'à des romans.

Si vous avez bien suivi mon exposé, vous comprendrez que le nouveau jeu de rôle dont il est question vous propose d'explorer une Terre alternative de type Un. Bref, il n'implique pas « forcément » une attitude blasphématoire.

Les Anges ont des caleçons longs

Le lecteur qui ouvre *Magna Veritas* se voit proposer de jouer un Ange. Cet esprit saint s'incarne sur Terre dans un homme particulièrement bon dont l'âme, en échange, monte aussitôt au Paradis. Animé par cet esprit surnaturel, le corps habité se voit doté de capacités surhumaines.

En termes de jeu, les personnages ont six caractéristiques : Force, Précision, Volonté, Perception, Agilité et Apparence, dont la valeur varie de 1 à 6 (1 signifie très faible pour toute créature, 3 représente le maximum pour un humain ou un score moyen pour un Ange, et 6 une valeur plus de cinq fois plus importante que celle d'un humain standard). Force et Volonté sont les deux caractéristiques les plus utilisées.

Ensuite viennent les Talents (aptitudes, compétences, etc.) variant du niveau 0 (profane) à 2 (expert). Caractéristiques et Talents sont choisis par le joueur en répartissant un certain nombre de points reçus lors de la création du personnage.

Enfin, l'Ange se voit attribuer de 3 à 5 « pouvoirs ». Une liste de 150 possibilités propose un éventail tout à fait réjouissant : armes magiques, attaques surnaturelles, pouvoirs de transformation (se changer en courant électrique), serviteurs dévoués (escouades de choc), défenses diverses, identité célèbre (de l'abbé Pierre à Lino Ventura), lieu de prestige (une université ça vous dit ?). Puis quelques particularités limitatives viennent pimenter le tout : peau fluorescente, luxure, etc.

Si vous ne l'aviez pas déjà compris, vous venez de le deviner : In Nomine Satanis/Magna Veritas est un jeu de super héros. Mais contrairement à leurs homologues américains, ils agissent sous leurs identités secrètes et ne mettent pas leurs caleçons longs « sur » leurs pantalons.

La hiérarchie

Un Ange ne descend pas de lui-même sur Terre pour y répandre le Bien. Il y est envoyé par un Archange pour remplir une mission donnée. Le jeu propose dix de ces « supérieurs », mais il en existe bien d'autres. Gabriel et Cassiel sont depuis longtemps oubliés et ont été remplacés par Laurent, Archange de l'épée ; Novalis, Archange des fleurs ou Blandine, Archange des rêves, etc.

Sur Terre, les Anges sont aidés par les Serviteurs de Dieu (des humains qui connaissent l'existence des Anges et leur rendent service) et les Soldats de Dieu (des humains entraînés, ayant un pouvoir surnaturel, et des capacités professionnelles diverses mais très performantes).

Si les Anges réussissent leur mission, ils sont récompensés avec des pouvoirs supplémentaires. S'ils échouent, ils sont punis. Un Ange dont le corps meurt voit son âme revenir au Paradis pour une bonne centaine d'années.

Le côté sombre de la Force

Comme le disent les Evangiles, et l'ont très bien exprimé Beaudelaire et Victor Hugo, Lucifer (Satan) est un Ange déchu. Donc rien de plus normal que les Démons incarnés par les joueurs de *In Nomine Satanis* aient presque les mêmes capacités que les Anges. Voyons les différences :

— Leurs caractéristiques et talents sont les mêmes, mais les joueurs ont moins de points à répartir. Ce qui fait qu'un Démon est un peu plus faible qu'un Ange.

— Les pouvoirs sont légèrement différents (plus méchants en général).

— La hiérarchie comprend les mort-vivants (du squelette au vampire), les familiers (des sous-démons) et les Prince-Démons.

Les Démons sont envoyés sur Terre par leur Prin-

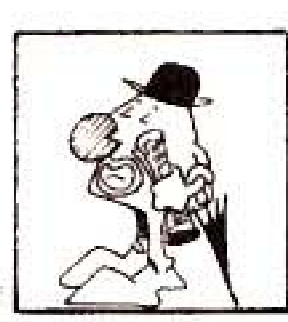
A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous recherchez l'Illumination !

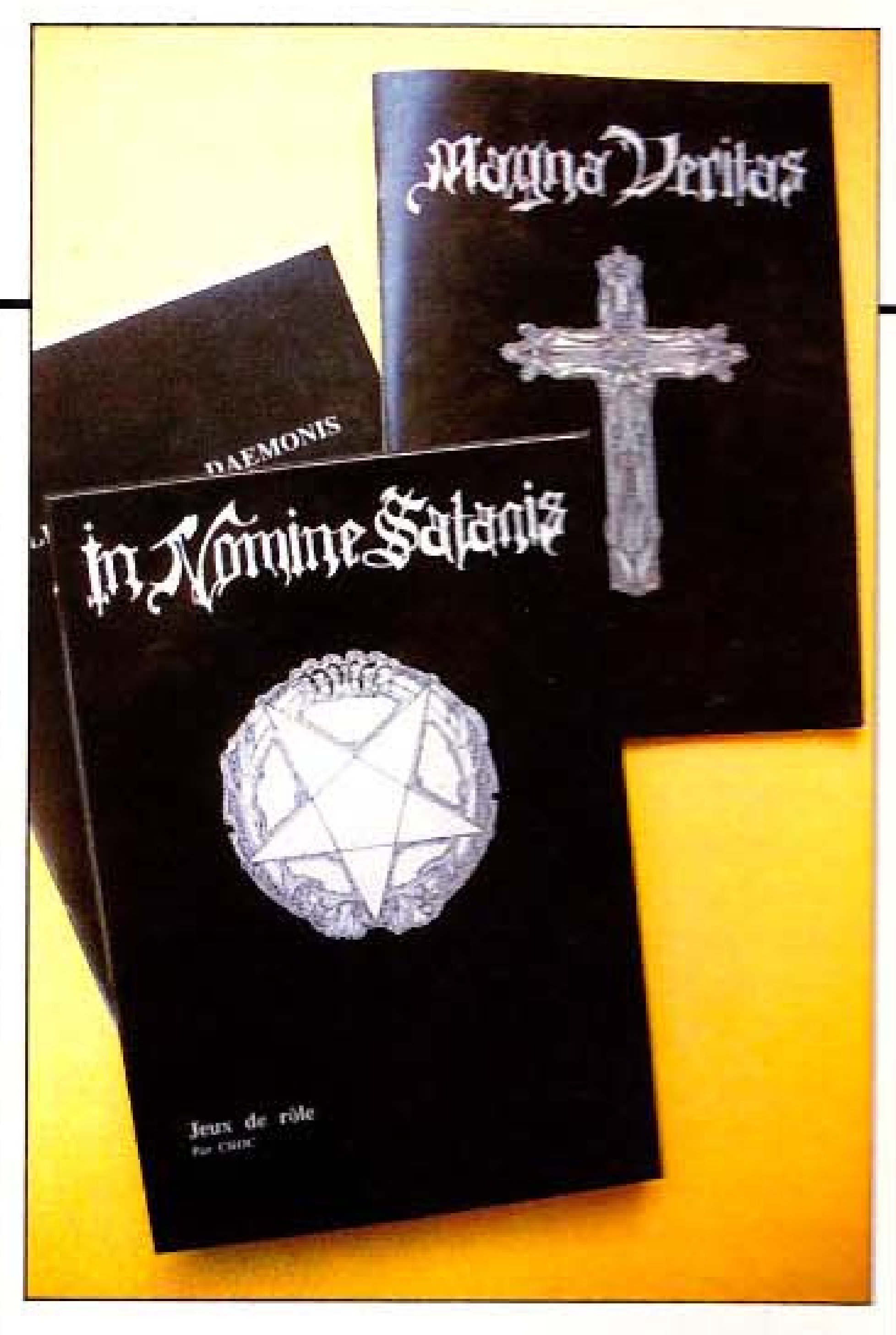


Si vous aimez les règles simples.



Si vous jouez au second degré.

Magna Veritas



Lefebvre ? Ou attendre que les légions célestes et infernales viennent elles-mêmes régler leurs comptes ? Et si après tout, cela n'était qu'un jeu ?

ce pour répandre le Mal. Pour cela, ils s'incarnent dans un humain au moment où celui-ci devait mourir (méfiez-vous des gens qui échappent par « miracle » à la mort, ce sont souvent des Démons). Leur consigne première est : ne vous faites pas remarquer. La deuxième : faites le Mal.

Le Chiffre de la Bête

La technique de jeu est très simple. Le maître de jeu détermine, pour une action donnée, quelle caractéristique est utilisée, combinée à quel talent (ou quel pouvoir) et obtient sur un tableau un nombre variant de 11 à 66. Le joueur doit lancer trois dés à six faces. Avec les deux premiers (l'un représente les dizaines, l'autre les unités), le joueur doit faire moins que le score indiqué par la table. Le troisième dé représente la qualité de la réussite ou de l'échec de l'action. Une telle opération se dit « lancer un dé 666 ». Si le résultat du dé est 111, Dieu intervient ; si le dé fait 666, c'est Satan qui est de la fête.

Le système est donc très simple et marche sans problème. Faire des pourcentages avec de simples dés à 6 faces est une idée géniale (il ne me semble pas que cela ait déjà été fait, et pourtant ça semble évident). Le seul inconvénient, à mon avis, est ce hasard qui intervient dans la qualité du résultat, mais une règle optionnelle permet d'y remédier.

Ambiance

Ce jeu est avant tout fait pour s'amuser. On crée les personnages rapidement et on se lance dans l'aventure. Ayant fait deux parties avec Croc comme maître de jeu, je vous livre ici quelques extraits de séances (réels et adaptés).

— Démon, conseiller régional du Front National, je possède une maison hantée située au-dessus du Gibus (boîte de rock parisienne) et habitée par un noble dégénéré, tueur psychopathe. Obligé de rejoindre mon copain le Démon Patrick Sabatier, je demande à la maison hantée (qui a le pouvoir de poltergeist) de me servir de répondeur téléphonique.

— En planque devant un bordel, un Ange de mes copains se demande où est passée son escouade de Soldats de Dieu anti-mort-vivants. A ce moment, un couvercle de poubelle se soulève et, de sous les épluchures, vient une voix : « On est là patron ! On planque depuis ce matin. Rien à signaler à part quatre rats très voraces. » (Max La Menace, quand tu nous tiens).

— L'Ange Altus sort sa brillante épée à deux mains devant un punk-Démon. Ce dernier, avec les doigts, fait sournoisement exploser une bouteille de gaz qui enflamme l'Ange. Altus, la peau charbonneuse qui s'effrite, l'œil à demi arraché de l'orbite, se met en colère et court après le punk qui a fui dans la rue. Plus vicieux que jamais, le Démon s'attache avec des menottes à un parcmètre, alors que d'innocents passants approchent. « Hé grand niais, casse-toi si tu ne veux pas te faire repérer par les autres abrutis ! » Altus s'énerve, arrache le parcmètre, décapite le punk et fuit par une plaque d'égout. Evidemment, il sera réprimandé par son Archange (ceux qui ont vu *Highlander* et *Flic ou zombie* apprécieront).

Ce qui me plaît

Croc améliore sans cesse ses jeux. *Bitume* est simple, mais son thème manque un peu d'originalité. *Animonde* est superbe, mais la gestion de l'apparence et de la paix intérieure le rend un peu lourd. *In Nomine Satanis/Magna Veritas* a de gros avantages. Ses règles sont simples et s'apprennent très rapidement. Et l'idée de base permet beaucoup de scénarios. A ce sujet, le livret avec huit aventures (quatre pour chaque camp) est une excellente chose. On ne compte plus les jeux parus sans scénarios, ou dont les premiers suppléments mettent des éternités à paraître. Enfin du changement ! La présentation devient aussi presque agréable (malgré des fonds grisés pas toujours lisibles), avec notamment de très belles illustrations pleine page.

Ce qui me chiffonne

Si je trouve ce jeu bien au-dessus de la moyenne de la production actuelle (anglo-saxonne comprise bien sûr), je lui ferais quelques reproches. Ce n'est pas tant le côté « Dieu aime les bazookas » qui m'indispose (la Très Sainte Inquisition était pas mal dans son genre, et la lecture des massacres divins dans la Bible est édifiante) que « Anges et Démons, même combat ». Soit on ne joue pas vraiment des Démons (et c'est ce que suggère les scénarios fournis, qui favorisent la lutte contre les Anges, plutôt que répandre le Mal) et alors pourquoi donner cette possibilité ? Soit on est vraiment démoniaque, et alors la moitié du jeu devient réellement abominable (à « gerber » dirais-je même). En fait, je crois que Croc donne l'occasion à des joueurs de se défouler une fois un bon coup avec des Démons, avant d'incarner une fois pour toutes des Anges. C'est un peu gênant quand même, heureusement qu'il y a l'humour avec...

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Siroz Productions, société Idéojeux

Auteur : Croc, assisté de Laurent Sarfati, Fabien Deleval, Mathias Twardowski et Zlika.

Illustrateur : Var Anda.

Matériel : 1 boîte en carton fort, 1 livret de 76 pages pour Magna Veritas, 1 livret de 76 pages pour In Nomine Satanis, 1 livret de 36 pages de scénarios. Le tout est en noir & blanc.

A acheter : il vous faudra au moins trois dés à six faces, de couleurs différentes.

Prix indicatif : 210 F.

Ce que j'aurais aimé trouver

C'est comme avec tous les bons jeux, quand on aime, on voudrait avoir un peu plus de détails ou de possibilités. Par exemple, je trouve les scénarios assez bons, mais manquant un peu de substance pour un maître de jeu débutant (reportez-vous au scénario page 34 de Casus Belli, histoire de faire votre propre opinion). Il est signalé que les églises protègent du Mal, mais qu'en est-il des mosquées ? des autres religions ? Autre question : un humain peut-il invoquer un démon ? Une partie des réponses est donnée dans un des scénarios, mais il faudra attendre le premier supplément pour avoir des règles détaillées. De même : qu'est-ce que l'esprit surnaturel retient de la vie du corps dans lequel il s'installe (ouf : la réponse est apportée page 36 par Croc dans Casus Belli, votre revue préférée) ? Mais je chipote, car vous avez déjà là de quoi jouer pendant de nombreuses heures.

Dernière minute : Croc est engagé par son éditeur Siroz Productions afin de réaliser des suppléments. Il devrait donc, en alternance, produire un supplément *In Nomine Satanis/Magna Veritas* et *Car Wars* tous les deux mois, soit six de chaque par an. Un vrai suivi... Miracle !

Pierre Rosenthal

1) Ce qui veut dire en termes choisis : que nous ayons avec eux des relations homosexuelles poussées à leur conclusion.

EPREUVE DU FEU

le scénario d'introduction

Bisque, bisque,

Le gamin sautillait en montant les trois grandes marches de l'église. Il avait le sourire et l'innocence de la jeunesse. Il entra d'un pas décidé dans la petite église de pierres blanches.

— *Hou Hou, Monsieur le curé !*

— *Oui mon petit, je suis ici, à droite.*

Le gamin regarda un peu partout, comme s'il cherchait quelque chose. Son front se plissa comme s'il craignait que le ciel (ou pire encore) lui tombe sur la tête. Comme rien de tel ne survint il se dirigea vers la droite, d'un pas décidé.

— *Bonjour mon père.*

— *Bonjour Christian, qu'est ce qui t'amène ?*

— *J'ai... euh... J'ai quelque chose à vous dire...*

— *Parles sans crainte, nous sommes dans la maison du Seigneur.*

— *Ben, justement...*

— *Peut-être préfères-tu le confessionnal ?*

— *Oui, je préférerai.*

Les deux individus se dirigèrent du même pas vers le confessionnal. Christian regarda autour de lui comme s'il découvrait tout ce qu'il voyait. Arrivé dans le petit coin isolé (pas les toilettes), ils se séparèrent. Christian s'assit sur le banc strict et sortit quelque chose de noir et de mat de la poche intérieure de son K-way.

— *Alors petit, qu'est ce qui ne va pas ?*

— *Eh bien, voilà. Ce qui ne va pas, c'est vous !*

— *...*

— *Vous m'obligez à des extrémités qui me répugnent...*

Avec une précision démoniaque, Christian tira à trois reprises à travers la petite grille à l'aide de son.38 à silencieux. Malphas regarda dédaigneusement son arme et attendit en silence. C'est le prêtre qui parla en premier, d'un voix rauque, différente.

— *Maître, merci pour ce corps. Que dois-je faire maintenant ?*

— *Je t'ai choisi pour tes grandes connaissances théologiques. Conduis-toi tout à fait comme le prêtre dont tu possèdes le corps. Avertis-moi quand les Démons arriveront. Va maintenant.*

Malphas sortit du confessionnal, cracha dans le bénitier et adressa ces derniers mots au Père Martin : *« Avant toute chose, nettoie le sang et ramasse les douilles, ça fait désordre dans une église ».*

Ce scénario d'initiation est utilisable aussi bien avec In Nomine Satanis qu'avec Magna Veritas et met aux prises les personnages des joueurs (qu'ils soient Anges ou Démons) avec un Ange de Christophe renégat, puissant et détenteur de secrets que veulent s'approprier aussi bien Andromalius que Dominique (respectivement Prince-Démon du Jugement et Archange de la Justice). Mais tout n'est pas comme il y parait...

- **Synopsis pour In Nomine Satanis.** Tout ce qui a été dit ci-dessus est vrai sauf que l'Ange très puissant est en fait Malphas, Prince-Démon de la discorde, incarné dans le corps d'un gamin de 9 ans et détenteur de secrets bidons. Lors d'une discussion avec Satan, il a émis de forts doutes sur la soit-disant puissance d'investigation d'Andromalius. Satan lui a donc donné comme « mission » de se faire passer pour un Ange rebelle, prêt à se joindre aux forces du Mal, pour tester le Prince auquel il a confié la « police des polices ». Bien sûr, Andromalius fait appel aux personnages pour trouver l'Ange et le convertir.
- **Synopsis pour Magna Veritas.** Malphas est tellement mesquin qu'il a réussi à se faire passer pour un Ange même aux yeux des forces du Bien. Dominique confie donc aux personnages la simple mission d'éliminer cet Ange renégat. Malheureusement, ces derniers ne savent pas du tout qu'ils vont croiser la route d'un Prince-Démon...

Introduction (In Nomine Satanis)

Un beau matin (ça commence toujours comme ça), les personnages sont contactés par Andromalius himself qui leur donne pour mission de trouver et de convertir un Ange (déjà renégat) qui se cache dans le petit village de Crampignac dans l'Ardèche (à quelques kilomètres de Tournon). Il ne connaît rien de lui à part son ancien supérieur : Christophe. La mission intéresse particulièrement Satan car cet Ange possède des secrets qui pourraient servir à son armée. Note : un Démon de Malphas sera prévenu directement (par télépathie) de tout ce qui se trame et devra agir en conséquence.

Introduction (Magna Veritas)

Convoqués d'urgence au Monastère d'Aubenas, dans l'Ardèche (qui sert habituellement de camp d'entraînement pour le 4e régiment de Serviteurs de Dieu), les personnages y sont conduits (ou plutôt escortés) en hélicoptère par une section lourde de Soldats de Dieu. Arrivés sur place, l'Archange Dominique les reçoit très simplement, presque courtoisement (attention cependant à toute action blasphématoire) et leur fait un rapide briefing sur la mission qui leur est confiée : ils doivent trouver et éliminer un Ange de Christophe rebelle. Aux dernières nouvelles, il se trouve dans le petit village de Crampignac, non loin du Monastère. La chasse peut commencer...

Crampignac, ton univers impitoyable

Crampignac, lieu principal du drame est moribond. On y dénombre trois cents habitants, trois fois moins qu'il y a dix ans. De nombreuses maisons abandonnées jonchent les côteaux et les abords directs du village et ne faciliteront pas l'enquête. Les quelques personnages typiques du village décrits ci-dessous vous donneront de nombreuses occasions de mettre les joueurs sur des fausses pistes (comme s'ils avaient besoin de cela !).

– **Albert Tarner** : maire (depuis 12 ans) de Crampignac et agriculteur, il passe plus de temps aux champs qu'à la mairie. Sympathique mais bourru, il n'hésitera jamais à inviter des « Parisiens » à boire un « p'tit canon » chez René (l'unique café du village). Une fois saoul, il parle beaucoup mais dit n'importe quoi (improvisez !).

– **René Lebreac** : René est l'heureux patron du café-restaurant-tabac-dépôt de pain « Chez René » qui reste la seule boutique ouverte depuis la fermeture, en août dernier de la boulangerie (à quelques rues de là). C'est là que les hommes du village se retrouvent, le soir, pour discuter des récoltes et/ou des résultats du foot. René est bavard et curieux. C'est lui qui a le plus de chances de parler de la cabane des gamins (si on l'aiguille sur cette voie).

– **Germain Pommier** : idéaliste et rêveur, Germain est vraiment un bon chrétien. Il vit à deux kilomètres du village et passe son temps à prendre des photos d'animaux ou de paysages. Il ne vient au village que le dimanche, pour la messe. Il est très observateur et la conduite du Père Martin ainsi que celle de Christian Marguot le rend perplexe. Habilement interrogé, il fera part de ses doutes aux personnages.

– **Père Martin** : le Père Martin s'occupe de la petite église du village depuis plus de dix ans. Aimé et respecté de tous ses paroissiens, il pourrait être de grand secours pour des Anges... s'il n'avait été tué par Malphas et remplacé par un de ses serviteurs (voir « Personnages du scénario »). Notez que l'église a été reconstruite en 1980 et qu'elle ne possède donc pas de pouvoirs.

– **Christian Marguot** : fils d'agriculteur, Christian (9 ans) a depuis quelques temps des envies de grandeur. Il tente de fabriquer, avec les autres enfants du village, une « cathédrale ». C'est en fait une espèce de cabane en bois et en pierre qui leur sert surtout à se réunir pour jouer à Illuminati (voir description de la cabane).

– **Les autres enfants du village** : au nombre de 7 (de 5 à 10 ans) ils ont tous été transformés en familiers par Malphas. Pour vous donner une idée du tableau, dépêchez-vous d'aller voir le (très bon) film *Simetierre* ou consultez les descriptions en fin de scénario.

Une cabane dans les collines

Si les personnages visitent la cabane construite par les enfants du village ils pourront y trouver une grande table et huit chaises. Dans un coin, sous un petit tas de pierres un personnage perspicace pourra trouver un boite du jeu Illuminati (pub gratuite). C'est en jouant que Christian et les sept gamins du village occupent leur temps

rageeuuhh...

libre en attendant que les Démons d'Andromalius veuillent bien les trouver. Cette investigation ne sera bien sûr possible que si Christian et ses « amis » sont absents.

Quelques problèmes...

Si les personnages sont des Anges, un groupe de Démons (à vous de les créer) arrivera le même jour qu'eux pour résoudre la même enquête. Si les personnages sont des Démons, un groupe d'Anges (à vous de les créer) arrivera le même jour. Le maître de jeu devra animer « l'autre groupe » et le faire « vivre » et enquêter en même temps que les joueurs. On peut même imaginer une partie avec deux groupes et deux maîtres de jeu dans des endroits séparés (pour éviter les fuites).

Confrontation

Le décor est planté, les protagonistes sont en place, il ne reste plus aux personnages qu'à mettre les pieds dans le plat. Observons donc en détail les caractéristiques et le comportement de tous les personnages importants :

Germain Pommier, humain

FO 1 VO 3 AG 2 PE 3 PR 2 AP 2
Talents : Discrétion +1, Course +0, Esquive +0, Photographie +1, Baratin +1.
Rôle et comportement : Germain n'est qu'un humain, mais il est un peu plus intelligent et curieux que la moyenne. Les personnages pourront donc s'en faire un allié précieux s'ils sont du bon côté de la « force » (ou s'ils sont très hypocrites). En cas d'événement gore ou de combat, il fuira sans demander son reste mais ne manquera pas de prévenir les autorités compétentes (police, gendarmerie et pompiers si besoin est).

Père Martin, Démon de Malphas

FO 2 VO 5 AG 2 PE 3 PR 3 AP 3 PP 12
Talents : Baratin +1, Discussion +2, Esquive +0, Théologie +2.
Pouvoirs : Discorde +2 (spécial), Invisibilité +0 (261), Lire les pensées +0 (323), Polymorphe +1 (266).
Rôle et comportement : le Père Martin ressemble vraiment à un prêtre et c'est cela sa force. Il dit la messe, baptise les enfants et écoute les confessions. Quand il se décide à agir, il utilise discrètement son pouvoir de discorde (de préférence après avoir utilisé son pouvoir de polymorphe). S'il se sent menacé, il préférera fuir plutôt que d'aller chercher de l'aide auprès de son supérieur (il ne le connaît que trop bien).

Christian Marguot (Malphas, Prince de la discorde)

Caractéristiques : voir In Nomine Satanis
Rôle et comportement : Malphas a fait une bonne blague à son pote Andromalius et compte bien jouer la comédie jusqu'au bout. Il se fera passer pour un sale gamin et tentera d'éliminer physiquement tous les Anges qu'il pourrait découvrir (mais en prenant son temps tout de même). Face à des Démons, il essayera de discuter, mettant au point un « contrat » mais il les trahira au dernier moment (en les livrant à la Police, pour se marrer). Dans ce scénario, il passe son temps à jouer à Illuminati avec ses familiers (il gagne tout le temps simplement parce qu'il triche).

Les sept gamins du village, Familiers au service de Malphas

FO 3 VO 2 AG 4 PE 2 PR 1 AP 2 PP 6
Talents : Course +1, Esquive +1, Baratin +0.
Pouvoirs : Griffes +2 (113), Champ magnétique +0 (254).
Rôle et comportement : appelés sur Terre simplement pour servir de faire valoir à Malphas, ils passent leur temps à tuer les animaux qu'ils peuvent attraper, jouer à Illuminati et défendre leur maître.

Dominique, Archange de la Justice

Caractéristiques : voir Magna Veritas
Rôle et comportement : s'il est invoqué, Dominique comprendra tout de suite qu'il a été berné et que l'Ange qu'il poursuit est en fait un Prince-Démon. Il récompensera les personnages, surtout pour leur faire oublier sa bavure et s'arrangera avec Malphas pour régler ce conflit sur le champ. Malphas repartira alors en Enfer immédiatement, sans demander son reste.

Andromalius, Prince-Démon du Jugement

Caractéristiques : voir In Nomine Satanis
Rôle et comportement : s'il est invoqué, Andromalius détectera immédiatement la présence de son vieux copain et découvrira sans tarder la supercherie. Il remerciera les personnages pour leur aide et se mettra à discuter très amicalement avec « l'Ange renégat ». Ils disparaîtront ensuite en continuant à discuter. Aux joueurs d'y comprendre quelque chose...

Conclusion

Si les joueurs arrivent à comprendre ce qu'il leur arrive, ils pourront peut-être réaliser que leurs supérieurs ne leur ont pas tout dit (en fait ils ne savent pas tout). Puisque lutter contre un Prince-Démon est difficile, le maître de jeu ne devra pas oublier de leur rappeler qu'ils peuvent tenter d'invoquer leur supérieur. Pour le meilleur et pour le pire...

scénario
Croc
illustration
Guillaume Sorel



Daniel? Quittez pas je vous le passe!

On est dans la merde ! A droite, la mitrailleuse lourde des zombis nous force à rester la tronche dans la boue. A gauche, une bestiole rougeâtre et cornue prend la tête à Max, le serviteur de Laurent. Son arme bénite a beau tournoyer, le monstre démoniaque ne semble pas connaître la douleur. Pitou, l'Ange de Novalis, se tient les tripes en hurlant. Pour sûr, on est dans la merde !

— *Daniel, Serviteur du monde souterrain, Ami des skinheads, Maître des continents, Archange de la pierre, viens m'aider.*

Rien ne changea dans la seconde, il jura, la tête dans la fange : *Bordel, il est jamais là quand on a besoin de lui, ce con !*

— *Alors crâne d'œuf ! T'es pas content ?*

L'être qui le contemplait faisait à peine un mètre soixante mais chaussait bien du 45. Son crâne rasé, ses Docs Martens 18 trous, ferrées et coquées que la boue ne semblait pas vouloir maculer, ses bretelles et son bomber noir ne faisaient aucun doute. Il avait devant lui Daniel . Il ne se sentit pas soulagé pour autant. *Bon, on se calme un peu derrière !*

Les zombis le regardèrent de leurs yeux éteints. Daniel se retourna et fut sur eux en quelques pas. Il avait déjà pris au moins 50 balles dans le buffet mais l'aura bleue qui l'entourait semblait dévier les balles. Trois coups de Docs et un coup de boule plus tard, le nid de mitrailleuse était pris. Il chargea le monstre rouge. Le coup de boule fit exploser le crâne du Démon et projeta des petits morceaux d'os et de cervelle sur l'Ange de Laurent. Il se retourna vers le skin et lui dit : *Alors comme ça, je suis jamais là quand on a besoin de moi.* Sa voix était grave et son air ne l'était pas moins. Il extirpa le skin de la boue par le col et lui tapa sur le front. *Bon... Tu me paies un pot ?*

Le point critique d'une partie d'In Nomine Satanis/Magna Veritas (INS/MV) est souvent l'invocation d'un Prince-Démon ou d'un Archange. Dès qu'un joueur vous dit « J'invoque Machin », cessez de trembler en pensant « Ca y est, le scénario est foutu ». Non, c'est le personnage qui doit trembler...

L'invocation

Le personnage doit donner le nom exact de son supérieur, avec tous ses grades, dans l'ordre et sans se tromper. Prenons comme exemple Andrealphus. Un de ses serviteurs doit prononcer la phrase suivante pour l'invoquer (à haute et intelligible voix) : Andrealphus, Chevalier des plaisirs infernaux, Capitaine de la jouissance démoniaque, Baron de l'orgasme éternel, Prince du sexe, aide-moi.

Les chances de réussite

Il suffit de jeter un D666 sur la table UM en suivant le procédé décrit dans les règles. Quatre cas se présentent alors :

— Le jet est raté et le personnage ne mérite pas vraiment d'aide (selon votre jugement bien sûr) : consultez la table 1.

— Le jet est raté mais le personnage mérite l'aide demandée (selon votre jugement) : consultez la table 2.

— Le jet est réussi et le personnage mérite l'aide de son supérieur : le Prince ou l'Archange intervient en personne (voir « La récompense suprême »).

— Le jet est réussi mais le personnage ne mérite pas l'aide demandée : consultez la table 2.

L'invocation échoue

Le maître de jeu doit alors, avec tout le sérieux qui le caractérise, jeter un D66 sur la table suivante et décrire au joueur ce qui arrive.

TABLE 1

D66	Résultat	Exemple
11-36	Petit incident	Pour Daniel : une crevasse s'ouvre dans le sol.
41-53	Incident grave	Pour Belial : l'édifice où se trouve les personnages prend feu.
54-63	Phénomène paranormal	Pour Vephar : il pleut des poissons.
64-66	Catastrophe	Comme ci-dessus mais cela attire 1d6 Anges (ou Démons).

Le supérieur ne daigne pas se déplacer

Le maître de jeu peut faire intervenir un ou plusieurs serviteurs de l'être invoqué. Ils arrivent en 1d6 tours. A vous de choisir leur nombre et leur apparence ou jeter un D66 sur la table suivante :

TABLE 2

D66	Nombre	Type
11-16	3d6	Morts-vivants ou serviteurs de Dieu
21-26	1	Familier ou Soldat de Dieu
31-36	1d6	Familiers ou Soldats de Dieu
41-46	1	Démon ou Ange (grade 1)
51-56	1d6	Démons ou Anges (grade 1)
61-63	1	Démon ou Ange (grade 2)
64-66	1	Démon ou Ange (grade 3)

La récompense suprême

Si tout se passe bien, le supérieur apparaît alors dans toute sa puissance et sous la forme qu'il choisira. Soyez imaginatifs ! Dès son arrivée, vous devez incarner parfaitement le Prince ou l'Archange invoqué. Lisez aussi soigneusement les quelques conseils ci-dessous :



— Soyez plus sympathique si les personnages ont pensé à un petit cadeau ou à un cadre spécial pour invoquer leur maître (une jeune fille ou un jeune garçon pour Andrealphus, une toile de maître pour Janus ou Valefor).

— Au moindre ricanement, à la moindre insulte de la part d'un joueur, balancez-lui immédiatement une limitation (faites en sorte qu'elle ridiculise le personnage). Même un supérieur « cool » (comme Novalis) ne se laissera pas marcher sur les pieds !

— Une fois que l'on entend les mouches voler, demandez à l'invocateur ce qu'il veut, en suivant la description de l'être invoqué (Bifrons parlera comme un imbécile, Crocell comme un sale gamin). Réglez ces problèmes si la requête vous semble valable.

— Lorsque vous accorderez votre aide, tenez compte de la table de comptabilité entre les Princes (ou entre les Archanges) dans le livret de règles. Malphas n'aidera pas un serviteur de Bifrons même si celui-ci lui semble très sympathique.

— Dans le cas d'un supérieur vraiment maléfique, n'hésitez pas à martyriser les personnages, quitte à les dégoûter de servir un tel être (de toute façon ils ne peuvent que rarement en changer).

Croc

illustration : Guillaume Sorel

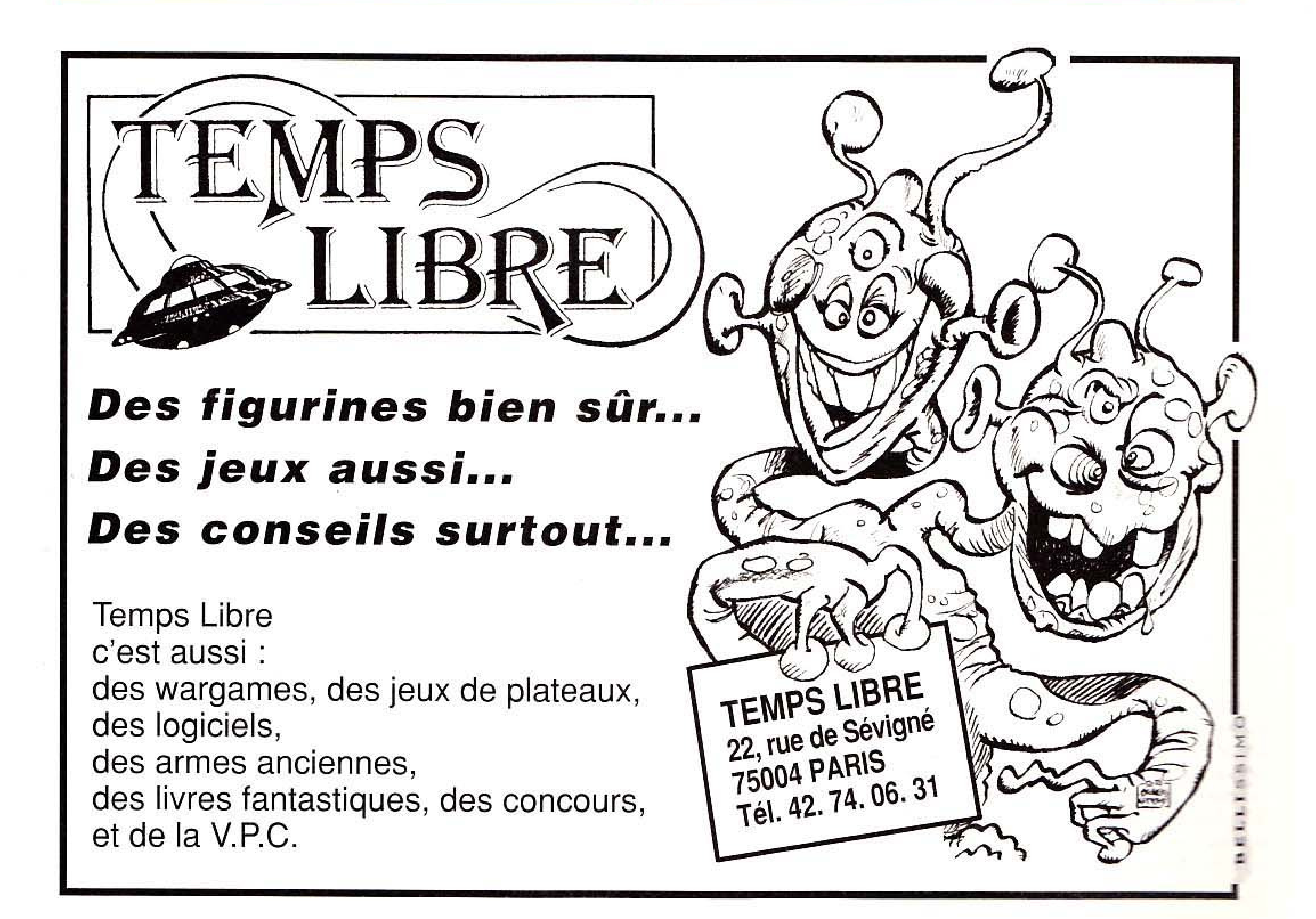
Mémoire antérieure

Même s'il est dit que l'âme d'origine du corps dans lequel s'incarne le Démon (ou l'Ange) disparaît à l'arrivée du nouveau propriétaire, il se peut que des bribes de connaissances soient conservées. Elles sont de trois types.

- La cause de la mort (dans le cas d'un Démon). Expérience stressante, le Démon peut en garder des séquelles selon le type de mort subie par son corps d'accueil. Exemple : un Démon incarné dans le corps d'un noyé pourra avoir une sainte (!) horreur de l'eau, sauf s'il est disciple de Vephar, bien sûr.

- Les connaissances de base. Elles comprennent le souvenir de l'endroit où l'être humain habitait, son numéro de téléphone ou pouvoir mettre des visages sur les noms de son carnet d'adresses. Un jet de Volonté sera alors nécessaire (avec un nombre de colonnes de bonus ou de malus laissé à la discrétion du maître de jeu).

- Les talents de base. La langue d'origine est connue à +1 (comme c'est indiqué dans les règles du jeu), le talent professionnel à +1 (un plombier aura le talent plomberie à +1) ou, s'il possède une couverture spéciale (pouvoir 23-), son talent professionnel à +2. Exemple : un politicien (pouvoir 235 de la table des Démons) aura le talent Discussion à +2. Pour les métiers mettant en jeu plusieurs types de connaissances (exemple : Discussion et Loi pour un avocat), le maître de jeu pourra à la rigueur accorder les deux talents à +0).


TEMPS
LIBRE
Des figurines bien sûr...
Des jeux aussi...
Des conseils surtout...
Temps Libre
c'est aussi :
des wargames, des jeux de plateaux,
des logiciels,
des armes anciennes,
des livres fantastiques, des concours,
et de la V.P.C.
TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42. 74. 06. 31
BELLISSIMO

EPREUVE DU FEU

la critique

La Terre Creuse

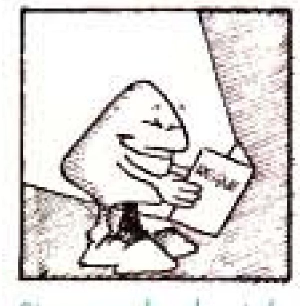
A qui s'adresse ce jeu ?



Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.



Si le monde compte plus que le mécanisme.



Si vous voulez des règles claires.

Issu de la série de romans « Le monde de la Terre Creuse » parue au Fleuve Noir, le jeu de rôle La Terre Creuse présente un monde alternatif plein de barbarie et de cruauté, un monde où l'Axe a gagné la Deuxième guerre mondiale.
Ainsi apprend-t-on, trois mille ans avant Hawkmoon, que le millénaire était déjà tragique.

L'empire millénaire

D'après Hitler, le IIIe Reich devait durer mille ans. Sa prédiction est presque réalisée puisqu'il en est au début de son neuvième siècle d'existence. Grâce à une arme secrète pudiquement appelée « la mort silencieuse », l'Axe a gagné la guerre. Le Reich, ou plus précisément l'Impérium, s'étend désormais de l'Atlantique à l'Oural. Le vieux rêve est devenu réalité. Ses alliés et sympathisants du moment se partagent aujourd'hui le monde, souvent tacitement mais parfois, et de plus en plus fréquemment, les armes à la main. La victoire n'a pas été sans mal, la population mondiale est décimée, l'Amérique du nord est anéantie, la science perdue. La civilisation humaine a régressé jusqu'au stade du Moyen-Age, l'obscurantisme règne et avec lui la peur.

Obscurantisme et peur

La manifestation la plus caractéristique de cet obscurantisme est le mythe de la Terre Creuse élevé au rang de dogme. D'origine purement germanique, ce mythe veut que la Terre soit creuse et que nous vivions sur sa face interne éclairé par un soleil brillant en son centre. Selon ce mythe, il existerait d'autres mondes, d'autres terres creuses collées les unes aux autres comme un rang de perles. Il serait possible de passer de l'une à l'autre par les pôles. Hitler y croyait réellement et des expéditions allemandes ont même cherché ces « passages » sans bien sûr les trouver.

De nombreux auteurs de tous horizons ont utilisé ce mythe : Jules Vernes pour *Le voyage au centre de la Terre*, Edgard Rice Burrougs pour son cycle de Pellucidar, Mézières pour *Le pays sans étoiles*... Le jeu de rôle s'en est déjà emparé avec l'Œil Noir et plus récemment Dungeons & Dragons pour qui une gamme complète (Hollow World) sur ce thème doit sortir courant 90.

Les religions n'existent plus dans l'Impérium, la science ou plutôt les croyances en tiennent lieu. La société du Vril, ou Loge lumineuse, en est le garant comme jadis l'Inquisition. Mais si les doctes sociétaires se salissent les mains, ce n'est que d'encre. La violence et la répression sont le domaine réservée de la Sainte-Vehme, l'héritière de toutes les polices secrètes, Gestapo en tête. Meurtres, enlèvements, délations, tortures, tout est bon pour maintenir l'ordre et personne, pas même les nobles, n'est à l'abri. Le héros des romans ne le sait que trop bien.

Où les dents grincent

Le jeu, de prime abord, vient chatouiller certains tabous et ce bien que les termes les plus « chauds » comme celui de Reich aient été modifiés par rapport aux romans. Le thème fait frémir, non pas par la violence ou le fascisme de ce monde, mais par ses rappels à une époque noire de notre histoire. Il ne faut pas en effet se voiler la face, les mondes d'heroic fantasy qui abondent en jeu de rôle ne sont pas si différents de celui de La Terre Creuse que l'on voudrait le croire. Le fascisme est latent et la violence omniprésente. Légions Lunar et Fraternité Runique, Inquisition et Sainte-Vehme, où est donc la différence ?



Qui seras-tu donc mon personnage ?

D'emblée, les auteurs du jeu donnent le ton. Les personnages sont tous contre l'ordre établi et se battent ensemble pour la liberté. Cela présente un double intérêt : désamorcer une certaine forme de polémique et donner une raison aux personnages d'être ensemble et de se faire confiance.

D'être ensemble tout d'abord car, dans ce monde hiérarchisé, le hasard des dés peut faire de vous un esclave ou un prince. Cette loterie sans appel, style Stormbringer, donne des groupes hétéroclites où les infranchissables barrières des positions sociales ne peuvent être abattues que par un idéal commun. Cette haine du système lie les personnages et les rapprochent. Elle les force à se faire confiance et à favoriser le groupe par rapport à l'individu.

Les joueurs débutants ne seront pas rebutés par les règles, car elles sont faciles d'accès et les vieux routards y trouveront leur compte. Le système de jeu est conventionnel, basé sur des jets de pourcentages combinés à des bonus/malus. La création du personnage elle, permet d'avoir un aventurier consistant parce que bien détaillée, depuis son milieu d'origine (esclave, affranchi, homme-libre ou noble) jusqu'à son occupation (serviteur de Burg, lettré assermenté, Vril, etc.).

Les ombres de la résistance et le parfum de l'aventure

De part les motivations des personnages, les scénarios sont de fait une partie de bras de fer entre la résistance, le groupe Stern, et la Sainte-Vehme. Intrigues, évasions, méfiance et prudence pouvant aller jusqu'à la paranoïa, semblent devoir être le lot des personnages de ce jeu. Mais l'aventure n'a pas baissé les bras, les terres sibériennes convoitées par les Japonais, et l'Amérique du nord, terra incognita depuis neuf siècles, sont des lieux idéaux pour des scénarios loin des coulisses du pouvoir et des ombres suspicieuses. Cette Amérique terre d'aventure fait immanquablement penser à l'Amarehk d'Hawkmoon et, si dans un cas on se souvient des causes de la guerre, c'est bien là la seule différence entre les deux jeux. Mais n'allons pas trop vite en conclusion, La Terre Creuse n'est pas Hawkmoon, ni même une copie servile. Les mêmes causes produisant les mêmes effets, il est normal que des similitudes apparaissent. Celles-ci s'arrêtent d'ailleurs là. La science, toute puissante dans Hawkmoon, est rudimentaire dans La Terre Creuse.

Et la magie ?

La magie existe dans La Terre Creuse bien que rien ne l'explique. Elle est là c'est tout. Tout monde médiéval fantastique ne se doit-il pas décemment d'en posséder ? Bref, elle existe mais elle est peu puissante, pourchassée impitoyablement et peu fournie en formules, au grand dam certainement des magiciens en herbe. Dans ces conditions, son emploi doit être prudent et judicieux. La magie présentée dans le jeu est celle de l'Impérium, mais il est suggéré que d'autres formes de magie, d'autres sorts existent de part le monde. Alors wait and see !

Parallèles

La Terre Creuse est au médiéval-fantastique ce que Aux armes citoyens ! est à la Révolution française. Le même climat de paranoïa, de délation et de guerre civile règne dans les deux jeux. Mais en ne proposant de jouer que des résistantes (des «rebelles»?) La Terre Creuse évite l'écueil des classes sociales ou des camps. Les scénarios peuvent être joués par n'importe quel groupe de personnages puisqu'ils sont unis et solidaires. Peu importe les différences, la fraternité du combat les efface toutes.

Pierre Lejoyeux

INVENTORIUM

Editeur : Les Silmarils

Auteurs : Alain Paris, Laurent Alonzo, Vincent Chighisola et Bernard Perichaud.

Illustrateurs : Philippe Molines et Jacques Domai.

Matériel : livre cartonné de 140 pages, couverture couleur, intérieur noir et blanc, avec feuilles de personnage à découper.

Dés nécessaires et non fournis : 6, 8, 10 faces.

Prix : 159 F.

Procès à Londonsdat

Ce scénario n'en est pas vraiment un. C'est plus le début d'une histoire que chaque MJ peut poursuivre et arranger à sa sauce en utilisant les différentes options finales que je propose, ou en inventer d'autres. Le mieux est de l'inclure dans une campagne déjà en cours.

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages de toutes Classes Sociales et Origines, se connaissant déjà ; l'un d'entre eux doit obligatoirement appartenir au Stern, au Vril (hérétique ou non), à la Fraternité Runique, ou être Jarl.
Ce personnage se voit confier par son supérieur (ou son père s'il est Jarl) un pli scellé à remettre à Londonsdat, à un Sociétaire du Vril, Maître Joisse, qu'il est sensé rencontrer à l'auberge de la Tour d'Argent à l'heure du dîner. Maître Joisse est un homme d'une quarantaine d'années, portant un collier de barbe noire, il sera coiffé d'un chapeau à larges bords surmonté d'une plume écarlate. Le personnage quant à lui devra porter un chapeau avec une plume blanche. La phrase de reconnaissance prononcée par Maître Joisse sera : « Puis-je m'asseoir sur ce tabouret à trois pieds », et la réponse : « Prenez plutôt cette chaise à quatre pieds ».
Trouvez pour les autres personnages une raison quelconque de se rendre à Londonsdat (foire, congrès, travail, visite d'un ami, etc.) ; si d'autres personnages appartiennent au Stern ou au même ordre que le personnage portant la lettre, ils reçoivent l'ordre de l'accompagner. Mais dans tous les cas seul le messager est au courant de la mission.
Note : si les personnages sont déjà en Angleterre, remplacer tout simplement Londonsdat par Paris.



Embarquement

Le voyage, quelque soit le moyen utilisé, se déroule sans incident jusqu'à la ville d'embarquement : Calais. Les navires qui font la traversée sont étroitement surveillés par la Sainte-Vehme qui contrôle soigneusement les papiers de tous les passagers. Un personnage muni de faux papiers ou à l'allure suspecte peut être inquiété. Une fois cette formalité effectuée les passagers peuvent embarquer.
Le navire emporte une centaine de personnes réparties en trois classes. La première classe (à 600g le voyage) compte une dizaine de passagers, qui bénéficient d'une cabine individuelle avec hublot et d'un bon lit, plus un repas très correct. La seconde classe (300g) comprend une trentaine de passagers, répartis par 6 par cabine avec des lits de qualité très moyenne, et un repas qui se laisse manger. La troisième classe (150g) compte une soixantaine de passagers, réunis dans les cales du navire, sans compartiment ni cloison, il y a des hamacs comme couchage et la nourriture n'est pas fameuse.

Traversée

La traversée dure huit heures sur une mer relativement calme. Le personnage messager se fait voler le pli lors du voyage et ne s'aperçoit de rien sur le moment (s'il a pris une cabine de première classe, débrouillez-vous pour qu'il n'y reste pas tout le temps enfermé).
A l'approche des côtes anglaises un bâtiment de guerre s'approche à vive allure du bateau, et l'arraisonne. Dix familiers de la Sainte-Vehme montent à bord, accompagnés d'une vingtaine de soldats en armes. Les passagers et leurs bagages sont rassemblés sur le pont sans ménagement, avec à peine plus d'égard pour ceux des premières classes.
Si le personnage possédant le pli n'a pas encore remarqué le vol il s'en rendra sûrement compte à ce moment. La Sainte-Vehme fouille systématiquement tous les bagages, contrôle les identités, fouille au corps les passagers de troisième classe, et interroge tout le monde sur leurs raisons de se rendre en Angleterre. Elle est à la recherche d'une personne supposée appartenir au groupe Stern, et qui se rendrait en Angleterre pour fomenter une révolte servile, des troubles éclatant déjà un peu partout (il ne s'agit pas du personnage possédant le pli, et d'ailleurs la personne en question n'est pas à bord). Bien entendu les familiers ne dévoilent pas le but de leur visite, ils sont très nerveux et les personnages doivent fournir de bonnes raisons quant au but de leur voyage (la classe sociale influence grandement l'a priori des familiers, ainsi un Jarl sera nettement moins inquiété qu'un maçon).
Au cours de la fouille les familiers découvrent le pli destiné à Maître Joisse sur un gamin en haillons voyageant en troisième classe. Si le personnage n'a pas fait part du vol avant ou s'il ne réagit pas à la découverte du pli, le gamin pressé de questions par les familiers désignera le personnage du doigt. Les familiers s'enquerront auprès de de ce dernier de la nature de cette lettre. Elle a été décachetée et contient une suite sans fin et incompréhensible de signes en tout genre. Le personnage devra fournir une bonne explication au sujet de cette lettre. S'il appartient à un ordre officiel tel que la Fraternité Runique, le Vril, ou s'il est Jarl, une explication très succincte convaincra les familiers ; par contre s'il s'agit d'un homme ordinaire, il n'a que peu de chance de fournir une explication satisfaisante (à chaque MJ de juger, mais n'oubliez pas que le bateau est en pleine mer, qu'il y a une vingtaine de soldats et une dizaine de familiers). S'il n'arrive pas à convaincre ses interlocuteurs il sera embarqué sur le bateau militaire et conduit jusqu'à Londonsdat pour « un complément d'informations » à l'antenne de la Sainte-Vehme.
Note : dans cette dernière éventualité le personnage ne pourra bénéficier que d'une aide extérieure pour s'échapper. S'il ne parle pas à la Sainte-Vehme, il faudra quatre semaines à cette dernière pour casser le code du message.

Débarquement

Le débarquement à Douvres se déroule sans problème, des diligences attendent les passagers désirant se rendre à Londonsdat. Si le personnage messager n'a pas été arrêté, trois hommes séparés le suivent discrètement. Il s'agit bien évidemment de familiers de la Sainte-Vehme qui ont reçu l'ordre de le suivre, mais de ne pas le gêner dans ses déplacements, ni de l'arrêter. Ils sont habillés comme des personnes de classe moyenne, et dissimulent sous leurs vêtements des poignards bifides et des pistolets à rouet.

Voyage en diligence

Le voyage jusqu'à Londonsdat prend un jour et demi. Dans la même diligence que les personnages s'est glissé un des familiers, qui essaiera de se lier d'amitié avec le personnage porteur du pli, ou s'il n'y arrive pas à un de ses compagnons. Il prendra des renseignements sur le but

de leur voyage respectif, sur leur profession, les personnes qu'ils connaissent à Londonsdat, etc. S'il réalise que les personnages se doutent de sa véritable identité, il changera de diligence après l'étape au relais, et un des deux autres familiers prendra sa place dans la diligence, mais n'engagera aucune conversation avec les personnages, autre que des banalités.

Arrivée à Londonsdat

Le passage des portes de la cité se déroule sans encombre, la diligence laisse les voyageurs au relais situé au centre de la ville. Si le premier familier est toujours avec les personnages et qu'ils lui demandent où se trouve l'auberge de la Tour d'Argent, il leur indiquera et s'y rendra même avec eux. Si le familier n'est plus avec les personnages, ils devront se renseigner auprès de la population (30% de chance que la personne auprès de qui ils se renseignent la connaisse). L'auberge est à vingt minutes à pied du relais.
Les personnages traversent des quartiers de classe moyenne, la plupart des maisons sont en bois, avec un ou deux étages, les rues sont étroites et le soleil a du mal à s'y glisser. De nombreuses passerelles relient les habitations d'un côté à l'autre de la rue, et il y a presque autant de monde dans la rue que sur les passerelles, certaines échoppes donnant même à la fois sur la rue et sur une passerelle attenante à la maison. La foule est très bigarrée, des personnes richement vêtues croisent des gamins en haillons leur mendiant quelques pièces, et prêts à rendre tous les services du monde pour une dizaine de groschens. Commerces et artisans en tous genres se côtoient dans les rues. Contrairement à la plupart des autres villes les représentants d'une même corporation ne sont pas regroupés par quartier, ainsi on peut trouver une bijouterie à côté d'une boucherie, un maçon à côté d'un coutelier, etc. Une autre chose surprenante : la rareté des Policiers Municipaux qui patrouillent.

L'auberge de la Tour d'Argent

C'est une grande bâtisse à deux étages, dont l'enseigne portant une tour blanche sur fond noir se balance lentement au-dessus de la porte. La grande salle accueille une trentaine de personnes debout ou assises, mais elle pourrait facilement en accueillir une centaine. Un large comptoir occupe tout le fond de la pièce, derrière un homme pressé sert des chopes à tour de bras. Cette auberge, une des mieux cotées et des mieux fréquentées de tout Londonsdat propose 28 chambres, toutes individuelles et confortables.
L'heure du dîner approchant, l'auberge se remplit petit à petit, les conversations, la bière et la fumée vont bon train. Une fois les personnages assis à une table, un serveur viendra leur proposer le menu. Les plats sont des plus variés et à tous prix, un bon repas peut être pris pour une somme variant de 45 à 150 g sans les vins. Au début du dîner Maître Joisse rentre dans l'auberge et regarde attentivement toutes les personnes présentes. Si notre messager a gardé son chapeau pour manger, ou s'il l'a accroché au dossier de sa chaise, Maître Joisse se dirige vers lui ; sinon il s'assoira seul à une table et commandera un repas. Une fois son repas achevé il repartira à l'université où il loge.
Si la réponse à la phrase de reconnaissance est correcte Maître Joisse s'attablera avec les personnages, sinon il prendra le tabouret et s'assiéra à une autre table. Si le personnage possédant le pli n'en parle pas le premier Maître Joisse n'en dira rien tant que les autres seront présents. Si le personnage présente ses compagnons comme des gens sûrs et/ou qu'il parle du pli à table, Maître Joisse détournera la conversation sur un autre sujet, en disant qu'ils auront tout le temps de reparler de cette affaire après le repas.

Risque à l'auberge

Au milieu du repas, quatre individus, l'air fortement éméchés, rentrent dans l'auberge en beuglant des chansons paillardes. Les discussions s'arrêtent et tous les clients jettent des regards désapprobateurs dans la direction des ivrognes, mais personne ne bouge. Les quatre comparses déambulent dans l'auberge d'un pas incertain en dévisageant d'un œil bovin toutes les personnes présentes, puis apercevant la table des personnages, ils s'en approchent en les insultant copieusement. Si aucun des personnages ne bouge (ce qui est peu probable connaissant la nature impulsive des joueurs), les ivrognes renverseront leur table, et si ça ne suffit pas l'un d'eux frappera le personnage semblant le plus imposant. Une fois nos amis en pleine action, la Police Municipale fera son entrée et arrêtera tous les intervenants sans aucune brutalité (c'est-à-dire que les quatre ivrognes et Maître Joisse se laisseront arrêter sans broncher). Si un ou plusieurs personnages résistent, les policiers seront nettement plus convaincants, cela pouvant aller même jusqu'à les menacer avec des arquebuses à rouet. Une fois les fortes têtes maîtrisées, tout ce petit monde sera conduit dans les locaux non pas de la Police Municipale mais de la Sainte-Vehme.
Note : s'il se trouve un ou plusieurs Jarls dans le groupe ils ne seront pas arrêtés, mais les policiers leur demanderont de se rendre le lendemain matin aux locaux de la Sainte-Vehme pour y faire leur déposition.

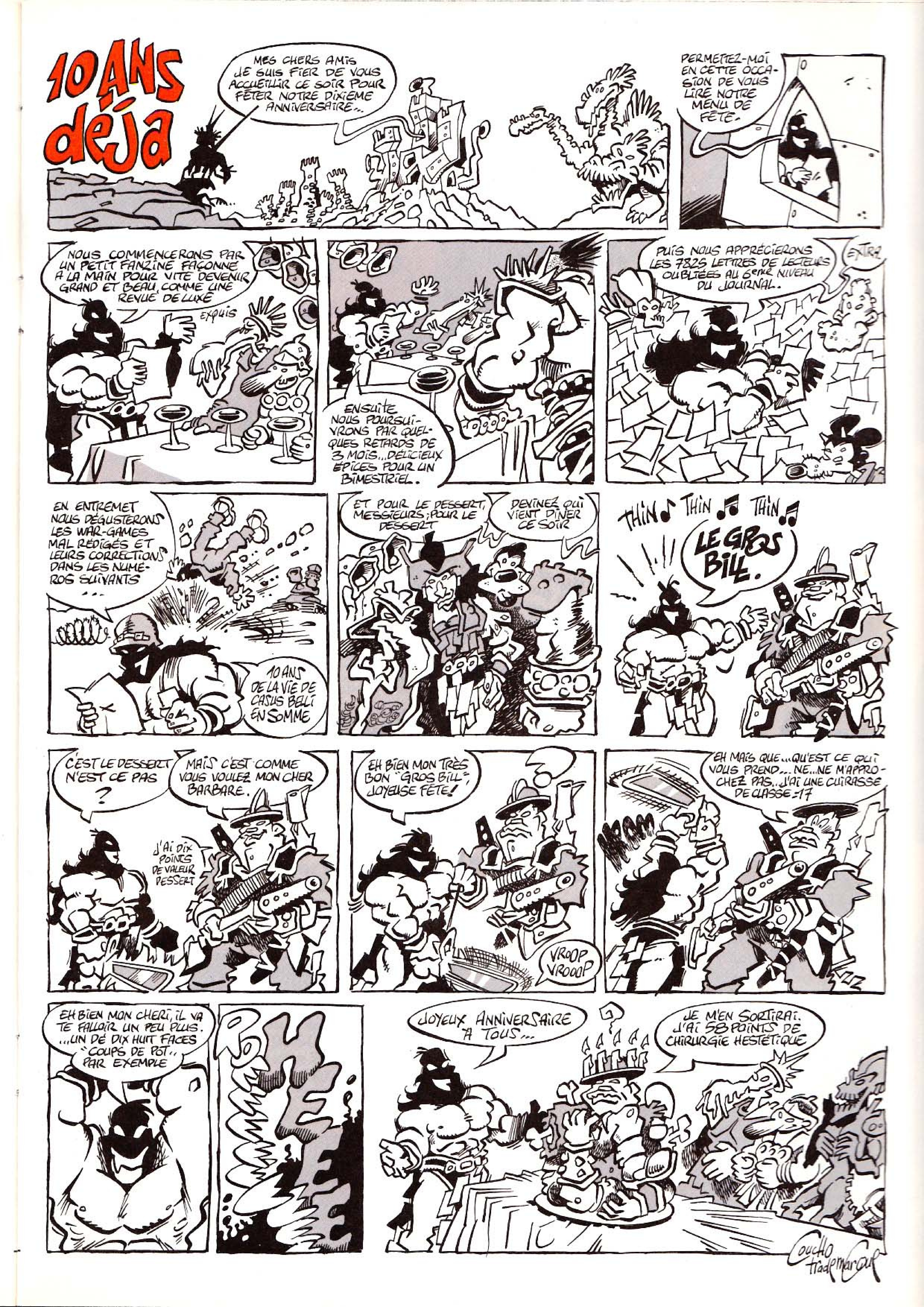
Voie de fait sur familier...

Les personnages sont tous enfermés dans une pièce et laissés là, sans aucune autre explication. La pièce est nue, avec une petite fenêtre garnie de barreaux qui donne sur une cour intérieure, et une vieille chaise qui trône en plein milieu. Au bout d'une heure, un familier rentre dans la cellule (un de ceux qui les filaient), et leur annonce les chefs d'inculpation : voie de fait sur un familier de la Sainte-Vehme dans l'exercice de ses fonctions, et, si certains ont résisté, refus d'obtempérer au représentant de la force de l'ordre, et même voie de fait sur Policiers Municipaux. Si un personnage s'est assis sur la chaise, le familier le désignera pour subir un interrogatoire. S'il n'a rien à se reprocher (pas de fausse identité, pas de faux papiers, rien de compromettant sur lui, une bonne raison de se trouver à Londonsdat) il n'a rien à craindre et sera remis en cellule avec les autres. Si le personnage possédant la lettre l'a sur lui, et qu'il n'a pas été choisi pour l'interrogatoire, il ne lui arrivera rien. Par contre s'il l'a laissé dans ses bagages ou qu'elle est trouvée sur lui, il devra fournir de très, très bonnes explications.

Le procès

Le lendemain matin suivant leur arrestation les personnages apprennent par leurs geôliers qu'ils seront jugés l'après-midi même. Le ou les Jarls seront priés de se rendre au procès comme témoins à charge. Peu après midi la Police Municipale vient chercher les personnages pour les conduire devant le juge.
Que va-t-il arriver au procès, et après celui-ci ? Voilà deux possibilités de conclusion :
— Le personnage possédant la lettre a été reconnu comme appartenant au groupe Stern. Dans ce cas la seule possibilité pour lui de s'en sortir (ainsi que ses compagnons) est la fuite, soit lors de son transfert jusqu'au tribunal, ou à l'intérieur même de celui-ci.
— La Sainte-Vehme n'a pas réussi à prouver que le personnage possédant la lettre appartient au Stern. Dans ce cas le verdict du juge dépendra de l'explication fournie au sujet de cette lettre.
Dans tous les cas jouez la scène du procès, et encouragez les joueurs à se défendre eux-mêmes ; au cas où personne ne voudrait se défendre c'est Maître Joisse qui s'en occupera. Il est spécialiste des affaires juridiques du Vril pour toute la région de Londonsdat, et à moins que le personnage possédant la lettre ne se soit dénoncer comme appartenant au Stern, ils s'en tireront avec une amende de 1000g chacun, payable immédiatement. Si certains personnages ne peuvent fournir cette somme, c'est l'université de Londonsdat qui leur prêtera (à un taux très acceptable).
Le fameux pli quant à lui contient des informations sur un procès datant de deux ans, au cours duquel un haut Sociétaire du Vril de Londonsdat (également membre important du Stern) fut condamné à 40 ans de galère pour le meurtre d'un familier, meurtre qu'il n'avait pas commis. Cette lettre apporte la preuve indiscutable que ce n'est pas le Sociétaire du Vril qui tua le familier, mais le Haut-Dignitaire de la Sainte-Vehme pour Londonsdat.
Sicette missive parvient à Maître Joisse le procès du Sociétaire du Vril sera révisé, il sera acquitté et le Haut-Dignitaire, lui, sera démis de ses fonctions et condamné à l'exil. Inutile de dire que lorsque le Haut-Dignitaire apprendra qui a remis la lettre à Maître Joisse il fera tout pour se venger des personnages. Il fera un très bon méchant en marge des lois, dont vous pourrez vous servir à l'occasion pour contrer les personnages. Car n'oubliez pas qu'il fut Haut-Dignitaire de la Sainte-Vehme, et que grâce à ce poste il connaît beaucoup de choses sur beaucoup de monde, et qu'il peut disposer encore de puissants appuis au sein même de l'Impérium.

scénario
Laurent Alonzo
illustration
Didier Guiserix


10 ANS déjà
MES CHERS AMIS JE SUIS FIER DE VOUS ACCUEILLIR CE SOIR POUR FÊTER NOTRE DIXIÈME ANNIVERSAIRE...
PERMETTEZ-MOI EN CETTE OCCASION DE VOUS LIRE NOTRE MENU DE FÊTE.
NOUS COMMENCERONS PAR UN PETIT FANZINE FAÇONNÉ À LA MAIN POUR VITE DEVENIR GRAND ET BEAU, COMME UNE REVUE DE LUXE
exquis
ENSUITE NOUS POURSUIVRONS PAR QUELQUES RETARDS DE 3 MOIS... DÉLICIEUX ÉPICES POUR UN BIMESTRIEL.
PUIS NOUS APPRÉCIERONS LES 7825 LETTRES DE LECTEURS OUBLIÉES AU 6ème NIVEAU DU JOURNAL.
EXTRA
EN ENTREMET NOUS DÉGUSTERONS LES WAR-GAMES MAL RÉDIGÉS ET LEURS CORRECTIONS DANS LES NUMÉROS SUIVANTS ...
10 ANS DE LA VIE DE CASUS BELLI EN SOMME
ET POUR LE DESSERT, MESSIEURS; POUR LE DESSERT
DEVINEZ QUI VIENT DÎNER CE SOIR
THIN THIN THIN
LE GROS BILL.
C'EST LE DESSERT N'EST CE PAS ?
MAIS C'EST COMME VOUS VOULEZ MON CHER BARBARE.
J'AI DIX POINTS DE VALEUR DESSERT
EH BIEN MON TRÈS BON "GROS BILL" JOYEUSE FÊTE!
VROOP VROOOP
EH MAIS QUE... QU'EST CE QUI VOUS PREND... NE... NE M'APPROCHEZ PAS.. J'AI UNE CUIRASSE DE CLASSE -17
EH BIEN MON CHERI, IL VA TE FALLOIR UN PEU PLUS. ...UN DÉ DIX HUIT FACES "COUPS DE POT" PAR EXEMPLE
JOYEUX ANNIVERSAIRE À TOUS...
JE M'EN SORTIRAI. J'AI 58 POINTS DE CHIRURGIE HESTÉTIQUE

RIEN QUE POUR VOS JEUX...

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

M.I.6

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

Service/ Section d'Origine

Q

Mon cher M,

Voici le récapitulatif que vous m'avez demandé concernant l'équipement de nos agents "Double-0". C'est certainement ce qui se fait de plus complet, et de nouvelles extensions sont amenées à sortir de mes ateliers dans un avenir proche. Notez qu'il est tout à fait possible, à partir du livre de base, de former de nouveaux agents, tout y est clairement expliqué, de l'entrainement au close-combat aux techniques de poursuite en voiture. Mon manuel de gadgets, ainsi que les accessoires seront très utiles pour accomplir toutes les missions aux quatre coins du monde...

Amitiés, Q xx

PS à l'attention de Miss Moneypenny: Veuillez avoir la gentillesse de signaler à nos agents que ces articles sont en vente dans leur boutique habituelle, ou par correspondance auprès de Jeux Descartes (l'antenne d'Universal Export en France) en renvoyant ce "bond" à découper...

de ce document vous assujétit à la Législation du

Je désire recevoir les articles suivants:

- ❑ JAMES BOND, livre de base.....119,00 F
- ❑ Le Manuel du Service Q.............99,00 F
- ❑ L'Equipement...........................120,00 F
- ❑ Docteur NO...............................69,00 F
- ❑ Goldfinger.................................89,00 F
- ❑ Octopussy (nouveauté 90).........89,00 F

ajouter 30,00 F de participation aux frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement total de: __________ F. (chèque, mandat, CCP)
à l'ordre de: JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS.

NOM : ____________________ PRENOM : ____________

ADRESSE : ____________________



IMPORTATIONS DIRECTES DES USA...
TOUTES LES NOUVEAUTES EN AVANT-PREMIERE...
LES MEILLEURS PRIX...
LA CARTE DE FIDELITE...
LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES, C'EST...





PARIS 17ème

AUTANT EN EMPORTE LE PLOMB !
LA GUERRE DE SECESSION CHEZ J.G.DIFFUSION !
25mm DIXON MINIATURES
FANTASSINS, CAVALIERS, SHARPSHOOTERS, ZOUAVES, LEE, GRANT, CUSTER, STONEWALL JACKSON...
15mm ESSEX MINIATURES
GAMME COMPLETE, 6 BOITES D'ARMEES DIFFERENTES (NORD ET SUD)
1/300ème NAVWAR
CANNONADES SUR LE MISSISSIPI
ET "JOHNNY REB", LA REGLE GDW QUI A CONQUIS LES USA: SIMULATION PRECISE, CLAIRE ET RAPIDE DES BATAILLES.
NOMBREUSE DOCUMENTATION UNIFORMOLOGIE (OSPREY), CORPS D'ARMEES ET SCENARIOS. SERVICE VPC.
(METRO WAGRAM)

J.G.DIFFUSION
6 rue MEISSONIER
75017 PARIS
TEL: 42 27 50 09

PARIS 8ème

LA PLUS PETITE...
LA PLUS EXCENTREE...
LA PLUS FARFELUE...
MAIS TOUJOURS UN CHOIX DINGUE, DES PRIX FORMIDABLES, UN ACCUEIL FANTASTIQUE, ET D'EXCELLENTS CONSEILS !

JEUX DESCARTES
15 rue MONTALIVET
75008 PARIS
TEL: 42 65 28 53

PARIS 5ème

100m2 SUR 2 ETAGES CLIMATISES !
LES CONSEILS !
IMPORTATIONS PHENOMENALES !
ARRIVAGE EXCLUSIF DE RECUEILS D'ILLUSTRATIONS MEDIEVALES FANTASTIQUES: TOUS LES MONSTRES MYTHIQUES ! SUPERBES VOLUMES DE 100 A 150 FRANCS.

NOUVELLE ADRESSE:
JEUX DESCARTES
52 rue des ECOLES
75005 PARIS
TEL: 43 26 79 83

LYON

GRAND CHOIX DE FIGURINES EMPIRE 15 ET 25mm.
NOUVEAUTES:
FIGURINES 2ème GUERRE MONDIALE
FIGURINES NAVALES
ESSEX
BOITES ET DETAIL.
SUPER ACCUEIL !

JEUX DESCARTES
13 rue des REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
TEL: 78 37 75 94

FANTASTIQUE JOURNEE DE PROMOTIONS
SAMEDI 14 AVRIL 1990

PORTRAIT de famille Branchez-vous, jouez

Courant récent de la science-fiction américaine, le genre cyberpunk est devenu en un an le nouveau style à la mode du jeu de rôle outre-Atlantique. Exit les robots géants ! Voici venue l'ère des prothèses cybernétiques et de l'hyper violence : Steve Austin version Blade Runner...

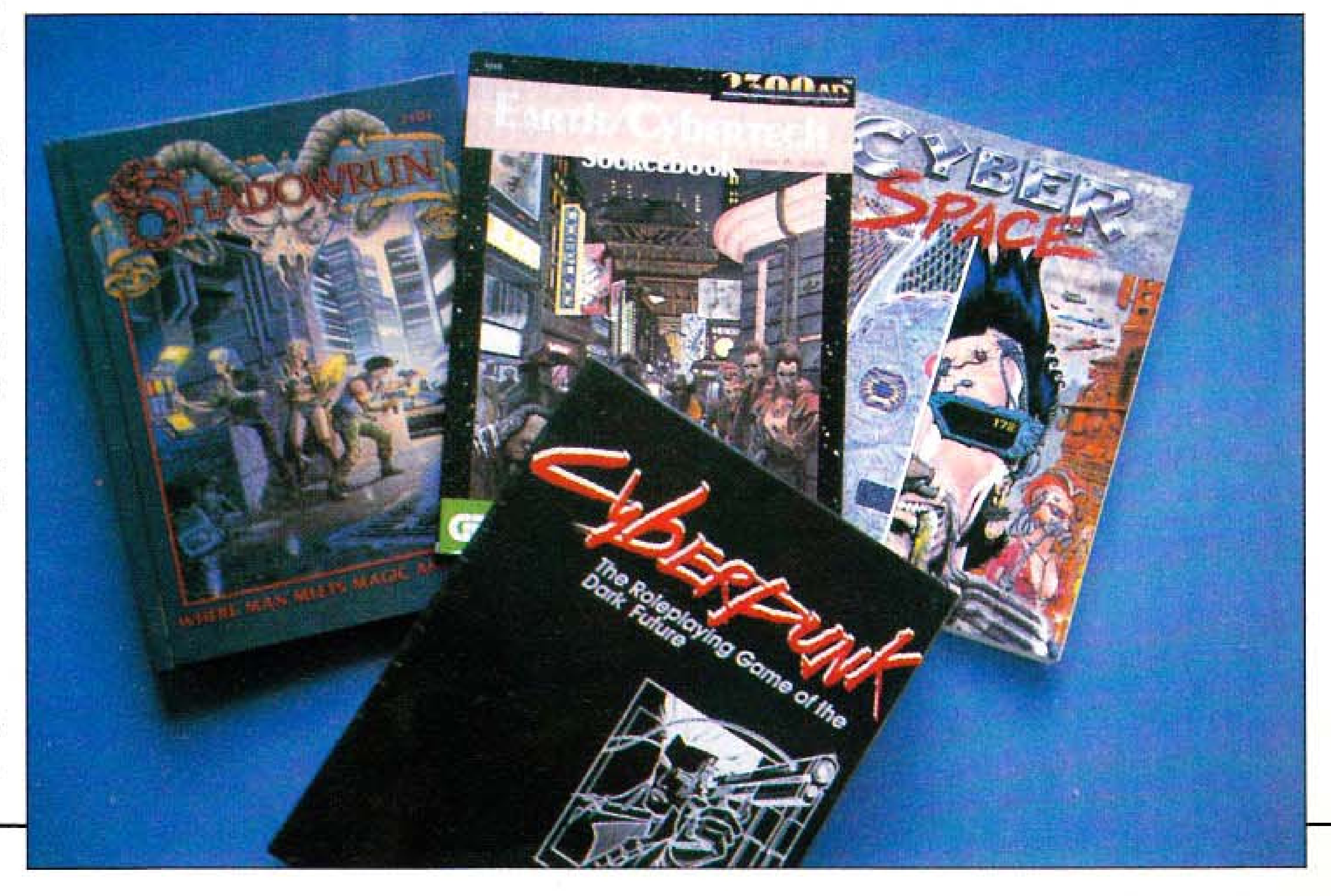
Tout commence voici près d'un an avec la parution du jeu *Cyberpunk*, fruit d'une petite maison d'édition pleine de dynamisme : R. Talsorian Games inc. Ce jeu reçut la caution d'un des principaux auteurs du genre, Walter John Williams (*Câblé*, *Le souffle du cyclone*) et son succès conduisit les autres maisons d'édition à exploiter le créneau. C'est ainsi que GDW, FASA et ICE rendirent leur copie dans le courant de l'année dernière. D'autres jeux sont encore à venir...
GDW se contenta de marquer le coup avec un supplément à sa gamme *2300 AD*, *Earth/Cybertech Sourcebook*, dont seulement 22 pages sur 96 sont réellement consacrées au style cyberpunk. Une sorte d'amuse-gueule fait à la va-vite, pour tuer le temps en attendant les plats de résistance (deux suppléments prévus pour 90). Avec *Cyberspace*, ICE est allé jusqu'au jeu complet, tout à fait dans le ton cyberpunk et, qui plus est, compatible avec *SpaceMaster*. Quant à FASA, elle transgresse les canons du genre pour nous proposer l'hybride *Shadowrun*, un curieux mélange d'heroic fantasy et de science-fiction.
Pour décoder les raisons d'un tel engouement, examinons de plus près les diverses spécificités de ce genre car le « cyberpunk » est un canevas de conventions sur lequel chaque auteur de roman ou de jeu brode son propre monde. Dans cette foire de l'imagination chacun y va de ses fantasmes. Les Indiens récupèrent leurs territoires dans *Shadowrun*, l'espace appartient à l'Agence Spatiale Européenne dans *Cyberpunk*, etc. Les mondes décrits sont trop disparates pour être décortiqués ici de façon exhaustive et de toute façon, c'est au canevas qu'il faut s'intéresser. Ce sont certaines règles, certaines conventions qui définissent le genre et lui confèrent son originalité. Il en existe quatre principales : la décadence de la société, l'espace comme seul espoir de l'humanité, l'omniprésence de la cybernétique et le concept du cyberspace ou Matrice.

Une société en pleine décadence

La Terre façon cyberpunk est un monde en pleine décadence. Presque plus personne ne vit à la campagne, hormis quelques individus farouchement accrochés à leurs terres, et des communautés nomades plus ou moins anti-technologie. La majeure partie de la population habite dans des villes immenses et surpeuplées s'étendant sur des dizaines voire des centaines de kilomètres, le luxe le plus ostentatoire voisine avec la plus grande pauvreté, l'essentiel de la nourriture est artificiel, le pouvoir de l'argent est total et la violence omniprésente. A tel point que porter une arme est aussi naturel que de mettre des chaussures.
Loin des futurs idylliques rêvés par les auteurs de SF des années 50, le monde cyberpunk puise ses origines dans notre présent et pourrait fort bien être notre futur. Tous les États, même les superpuissances, ne sont plus que des marionnettes entre les mains de multinationales, les corporations, dont la plupart sont japonaises (Sony, Braun, Sezo/Rezo, Fuji, Mitsubishi, IBM, Hitachi...). La seule loi est celle de ces corporations et chacune la fait régner par la force en entretenant sa propre police et sa propre armée. Elles se livrent à une lutte sans merci qui prend souvent la forme de vraies guerres. Certaines guerres corporatives ont lieu uniquement pour faire varier des valeurs boursières...
L'époque cyberpunk est une époque de transition. Un monde se meurt, un autre naît mais quel sera-t-il ? Un des personnages du roman *Le souffle du cyclone* qualifie son époque d'ère Darwin. Les concepteurs de *Shadowrun* semblent avoir repris cette phrase à leur compte pour nous offrir un monde à la fois proche et radicalement différent, où l'aube du troisième millénaire est marquée non seulement par la toute puissance des corporations mais aussi par la résurgence de la magie et l'apparition de nouvelles races comme les dragons, les orques, les elfes, ou les nains. Magie et technologie cohabitent sur fond de gratte-ciels. C'est l'âge de l'« éveil » (the Awakening), le début d'une nouvelle ère...

L'avenir de l'homme

Les usines orbitales sont une réalité depuis longtemps. Elles utilisent l'absence de gravité pour fabriquer des produits impossibles à manufacturer sur Terre (alliages spéciaux, produits pharmaceutiques, composants électroniques, etc.). Les voyages spatiaux sont fréquents. On se rend à l'aéroport aussi bien pour prendre un avion pour New York, que pour rejoindre une navette à destination d'une station orbitale.
L'humanité croupit sur Terre et regarde vers les étoiles. Le rêve de chacun est de partir dans l'espace. Des stations de la toute puissante Agence Spatiale Européenne (*Cyberpunk*) aux innombrables colonies de *2300 AD* en passant par les stations lunaires et martiennes de *Cyberspace*, tous s'accordent à dire que l'avenir est là-haut. Sur Terre, no future !
Seul *Cyberpunk* dans son supplément *Near Orbit* décrit avec moult détails la vie à bord des stations de l'A.S.E. Des règles de création de personnages spécifiques ainsi qu'une aventure sont proposées dans ce supplément.
Exceptés les Kafer de *2300 AD*, il n'y a pas d'extraterrestres dans les jeux cyberpunk, tout juste quelques signaux venant d'Alpha Centauri (*Cyberspace*). Pourtant les extraterrestres apparaissent dans un des romans de référence : *Le souffle du cyclone*. Ces êtres se nomment eux-mêmes les Puissances et ressemblent à des poneys possédant une grosse tête et un cou très flexible. Leur société est à l'image de celle des abeilles ou des fourmis. Les inférieurs y sont conditionnés par des parfums sécrétés par des individus de haut rang, parfums auxquels les humains sont également sensibles. Les Puissances vivent très longtemps mais sont très vulnérables aux bactéries terriennes. La possibilité d'établir des relations commerciales avec eux fait redoubler les guerres entre les corporations et peut être le prétexte à de nombreux scénarios. Avis aux maîtres de jeu.



cyberpunk

La cybernétique

La technologie est omniprésente, les progrès fulgurants de la biologie et de la cybernétique en font les sciences reines de cette époque. Des centaines d'implants différents sont disponibles pour augmenter les capacités humaines. Capacités mentales comme les banques de données miniatures implantées dans le cerveau, capacités physiques comme l'augmentation des réflexes, des yeux-caméras ou détectant la chaleur, des armes dissimulées dans le corps comme des lames de rasoir dans les doigts. Chaque jeu fournit à profusion des exemples d'implants les plus divers, *Cyberspace* offrant le plus large choix ainsi qu'une foule de détails techniques comme les différentes sources d'énergie...

La seule limitation au nombre d'implants que l'on peut se faire greffer est le risque de perdre son humanité et de devenir tueur psychopathe. Cette éventualité est uniquement présente dans les jeux de rôle(1), à l'exception de *2300 AD*, sans doute pour limiter d'une façon draconienne le grobillisme qui pourrait en découler.

Le plus fascinant de ces implants est celui permettant de connecter directement un cerveau humain sur un ordinateur. N'importe qui peut ainsi se brancher sur sa voiture (ou sur sa machine à laver) pour la commander directement et ressentir ses sensations grâce à de multiples capteurs répartis dans ses mécanismes.

La télévision est remplacée par le Simstim (Simulation de stimuli). Les utilisateurs *éprouvent* réellement les sensations enregistrées par une autre personne. La majeure partie de la population passe son temps devant son récepteur de Simstim.

Les I.A. (Intelligences Artificielles) sont utilisées par les corporations mais la police de Turing (2) les contrôlent sévèrement pour qu'elles ne deviennent pas trop «intelligentes» et ne cherchent à s'affranchir. Le roman *Neuromancien* décrit la lutte de l'une de ces I.A. pour parvenir à la pleine indépendance.

La Matrice

L'usage combiné de la Simstim et du pilotage direct d'un ordinateur par le cerveau ont donné naissance à la Matrice. Tous les réseaux informatiques de cet univers sont reliés les uns aux autres et forment la Matrice, appelée aussi Grille (Grid) ou Filet (Net) ou cyberspace. C'est un espace informatique artificiel, une représentation symbolique très proche de celle du film *Tron*. Les utilisateurs s'y déplacent comme dans une ville ou une succession de couloirs. Ils peuvent toucher, ressentir, s'y rencontrer, en un mot ils vivent dans la Matrice. Sa représentation peut être modifiée dans certaines parties du réseau jusqu'à ressembler à s'y méprendre à un donjon comme c'est le cas dans *Cyberpunk* et *Cyberspace*...

Les logiciels sont figurés différemment selon ce qu'ils représentent et peuvent aussi avoir plusieurs représentations pour un même genre (par exemple, un programme d'attaque peut revêtir la forme d'une épée ou d'un pistolet laser). Contre les indésirables et les pirates, les réseaux de la Matrice sont truffés de programmes de sécurité connus sous le nom générique de Générateur Logiciel Anti-Intrusion par Contre-mesures Electroniques (G.LA.C.E; en anglais : Interactive Counter Espionnage ou I.C.E.(3)). La Glace s'attaque soit à la représentation de l'intrus dans la Matrice (Glace Blanche), soit à l'ordinateur de l'intrus (Glace Grise), soit à l'intrus lui-même (Glace Noire) causant souvent des dommages irréparables à son cerveau ou le tuant carrément. La Glace Noire est le cauchemar des pirates, heureusement seuls les réseaux de très haute sécurité comme les réseaux militaires sont protégés par de tels programmes.

La Glace n'existe que dans *Cyberspace* et *Shadowrun*, les programmes de défense dans *Cyberpunk* sont tous différents et portent des noms tels Chien de l'enfer ou Dragon.

Chaque jeu propose son système de déplacement et de combat dans la Matrice. Hormis celui de *Earth/Cybertech Sourcebook* qui est squelettique, les trois autres sont similaires, avec toutefois un plus pour celui de *Shadowrun*, pour son caractère synthétique et son système de création de Cyberdecks, les ordinateurs pilotés par le cerveau. Il est à noter que le cyberspace a fait l'objet d'un jeu informatique : *Interphase* (voir Ludotique CB n° 55).

La faune cyberpunk

Dans cet univers essentiellement urbain, les personnages évoluent le plus souvent dans les bas fonds et doivent y survivre. Ils développent tous une mentalité de survivant conduisant à un individualisme forcené. Ils monnayent cher leurs compétences, qu'elles soient guerrières ou techniques. Ce sont des opportunistes sans idéal ou désabusés, prêts à tout pour de l'argent...

Le style cyberpunk propose principalement deux types de personnages : les Mercenaires et les Cow-boys.

• **Le Mercenaire**, appelé aussi Samouraï des rues, Killer ou encore Solo, est le guerrier ultime bardé de prothèses cybernétiques spécialisées dans le combat : augmentation des réflexes, puces de compétences de combat, peau synthétique et membres cybernétiques. Sans aboutir à la cybernétisation totale comme dans *Robocop* ou dans des jeux comme *Cyborg Commando* et *Whog Shrog*, ce sont les personnages qui possèdent le plus d'implants. Ils sont souvent engagés pour des opérations ponctuelles : sabotage de projets, enlèvements ou meurtres.

• **Le Cow-boy/girl,** Decker, Netrunner ou encore Jockey, est le descendant des «hackers» (pirates d'informatique) d'aujourd'hui. Avec son ordinateur piloté directement par son cerveau il cherche à pirater les banques de données du cyberspace. Ses armes sont ses programmes, qu'il collectionne et peaufine. Dans la Matrice, c'est un véritable magicien... Sa plus grande peur est de rencontrer un programme de Glace Noire et d'y laisser sa peau. Il est fier de sa renommée et travaille lors d'opérations d'espionnage, de destruction de données, d'installation de virus ou plus prosaïquement de détournements de fonds...

Cow-boys (*Neuromancien* et *Comte Zéro*) et Mercenaires (*Câblé* et *Le souffle du cyclone*) sont les personnages vedettes des romans cyberpunk. Généralement indépendants, ils peuvent aussi être au service exclusif d'une corporation, celle-ci les fanatisant pour en faire de parfaits pions dans la partie d'échecs qui se joue entre les différentes corporations.

Il existe d'autres types de personnages voués plus ou moins au second plan. Parmi eux citons les dealers, les receleurs, les membres de gangs des rues, les Rockerboys/girls et l'éternel détective privé.

• **Les drogues**, toutes synthétiques et très puissantes, sont d'usage courant sans être pour autant légalisées. Tout le monde en consomme. **Le dea-**

ler est donc un personnage important des rues de part sa marchandise et ses nombreux contacts.

• **Le receleur** obtient tous les renseignements ou matériels demandés pourvu que vous y mettiez le prix. Quant aux membres des multiples gangs, ils tiennent le rôle de chair à canon.

• **Le Rockerboy/girl** se voue à la musique, certains cherchent l'inspiration ou simplement des sensations fortes au côté de Mercenaires ou de Cow-boys.

• **Le détective privé** enfin, personnage désabusé et en dehors de son époque. C'est le personnage central du roman *Gravité à la manque*, cette possibilité de personnage est uniquement offerte dans *Shadowrun*.

Les systèmes de jeu

Earth/Cybertech Sourcebook utilise les règles de *2300 AD*, *Cyberspace* reprend le système *Space-Master* en le simplifiant un peu, quant à *Cyberpunk* son système simple basé sur des pourcentages recèle des faiblesses, surtout au niveau des combats où les dégâts du corps à corps et de certaines armes à feu font l'effet de piqûres d'insectes. La seule réelle innovation vient de *Shadowrun* avec un système utilisant des dés à six faces. Chaque compétence et caractéristique est codifiée en nombre de dés à six faces. Déjà vu me direz-vous ! Mais contrairement à *Star Wars* ou *Space 1889* le résultat des dés n'est pas ajouté. Chaque dé est considéré séparément et le nombre de réussites est un facteur important de la résolution de l'action. Ce système simple permet des subtilités surprenantes. De manière générale les règles de *Shadowrun*, bien que parfois un peu nébuleuses, sont les meilleures des quatre jeux présentés.

Jouer dans l'univers des romans

Seul *Cyberpunk* propose cette option et évite au maître de jeu un inutile travail de synthèse. Un supplément permettant de jouer dans l'univers de *Câblé* est d'ores et déjà disponible. Un autre, basé sur celui de *Gravité à la manque*, est prévu pour début 90 et il y a fort à parier que celui du *Souffle du cyclone* soit en préparation, le jeu ayant la caution de W.J. Williams...



INVENTORIUM

CYBERPUNK
(voir aussi la fiche-jeu dans CB n° 49)
Editeur : R.Talsorian Games inc.
Matériel : trois livrets en boîte (règles, monde et système de combat).
Epoque : année 2013.
Suppléments parus :
— *Solo of Fortune* : tout sur les mercenaires, des nouveaux implants.
— *Hardwired, the Sourcebook* : tout pour jouer dans l'univers de *Câblé*.
— *Near Orbit* : l'espace proche, les stations spatiales et tous les renseignements nécessaires pour jouer un spationaute, plus une aventure.
— *Rockerboy* : tout sur les Rockerboys et le monde du spectacle en 2013.
Suppléments à paraître début 90 :
— *When gravity fails, the Sourcebook* : le roman *Gravité à la manque* en détail.
— *Sourcebook for Nightcity* : tout ce que vous avez toujours rêvé savoir sur la grande mégapole de cet univers.

EARTH/CYBERTECH SOURCEBOOK
Editeur : GDW.
Matériel : livret de 96 pages, partie intégrante de la gamme 2300 AD (anciennement Traveller 2300).
Epoque : année 2300.
Suppléments parus :
— Le numéro 40 de la revue américaine Challenge propose un article décrivant de nouveaux programmes et implants. Les caractéristiques sont données pour 2300 AD et Cyberpunk.
Suppléments à paraître :
— *Deathwatch Program* (fév. 90) : une aventure accompagnée de précisions sur le cyberpunk sauce GDW.
— *Mother of the Core* (sept. 90) : une autre aventure.

SHADOWRUN
(voir aussi la Tête d'affiche dans CB n° 54)
Editeur : FASA.
Matériel : livre cartonné de 200 pages. Le jeu s'écarte des canons du genre en offrant un amalgame entre science-fiction et heroic fantasy.
Epoque : année 2050.
Suppléments parus :
— Ecran de maître de jeu contenant des pions en carton et une aventure : *Silver Angel*.
— *DNA/DOA* : une aventure écrite par Dave Arneson.
— *Mercurial in concert at Underworld* : aventure dans le milieu du show-bizz.
— *Street Samuraï Catalog* : le « Solo of fortune » de Shadowrun.
— *Dream Chipper* : une aventure, prétexte à la découverte des drogues informatiques.
Suppléments à paraître :
— *Shadowrun Anthology* : roman.
— *Sprawl city One* : plans de lieux, PNJ et tables de rencontres aléatoires.
— *Paranormal Animals of North America* : le livre des « monstres ».

CYBERSPACE
(voir aussi la Tête d'affiche dans CB n° 55)
Editeur : ICE.
Matériel : livre de 200 pages.
Epoque : année 2090.
Supplément paru : *Edge-on* : une campagne de 4 scénarios.

Les principaux romans

• ***Neuromancien*** (Neuromancer), William Gibson – J'ai Lu : une Intelligence Artificielle réunit une équipe de personnages afin de faire sauter les protections qui l'empêchent d'atteindre un niveau de conscience supérieur.

• ***Comte zéro*** (Count Zero), William Gibson – J'ai Lu : l'Intelligence Artificielle a pris le contrôle de la Matrice et se scinde en des centaines d'entités qui hantent la Matrice et aident occasionnellement les Cow-boys. Certains possèdent même leur entité familière attitrée. La mainmise sur la technologie des biopuces est au centre d'une guerre opposant deux corporations et un milliardaire.

D&D

• **Drugs.** Les jeux cyberpunk ne sont pas forcément les livres cyberpunk. Protection de la jeunesse oblige, pas question de faire plus qu'allusion à la prise obsessionnelle de drogues diverses par tous les personnages des romans. A tel point qu'il leur arrive parfois d'oublier de fumer une cigarette entre trois cachets d'amphètes, une plaquette de neuro-stimulateurs et deux fixs. En reprenant les Stones dans Mother's Little Helper : it's sad getting old...

• **Dick.** On ne m'ôtera pas de l'idée que TOUS les écrivains cyberpunk (et même K.Jetter dans *Dr. Adder*, un livre pré-cyberpunk) ont lu le roman de Philip K.Dick (auteur américain de premier plan en France et de troisième zone aux U.S.A., mort en 1982) : *Le Dieu venu du Centaure*. Comme la thèse serait trop longue à développer ici, prenez-la telle quelle...

• ***Mona Lisa s'éclate*** (Mona Lisa Overdrive), William Gibson – J'ai Lu : c'est la suite des deux précédents. Moins ampoulé que *Neuromancien* et moins fouillis que *Comte Zéro*, Gibson se sert de son univers de façon efficace plutôt que d'expéri-

menter comme avant. Le scénario : enlèvement d'une star par une mercenaire, est classique. Une allusion à l'espace dans la dernière phrase du roman.

• ***Câblé*** (Hardwired), Walter Jon Williams – Présence du futur (PdF) : les U.S.A. ont éclaté en une marqueterie de petits États, chacun prélevant son dû sur les marchandises spatiales traversant leur territoire, et augmentant de façon pharamineuse le prix à la vente (plusieurs centaines de fois). Les héros sont des contrebandiers qui forcent les frontières à bord de véritables chars d'assaut sur coussins d'air, les hovertanks Panzer.

• ***Le souffle du cyclone*** (Voice of the whirlwind), W. J. Williams – PdF : *Câblé*, un siècle plus tard. Le clone d'un homme assassiné se réveille. Il lui faut découvrir qui l'a tué et pourquoi. Une enquête sur fond de Puissances et de guerres corporatives. De l'utilisation de l'assurance clonage...

• ***Gravité à la manque*** (When gravity fails), Georges Alec Effinger - PdF : quelque part à la croisée du Moyen-Orient et du XXIIe siècle, un détective privé vit tranquillement avec des transsexuels, et se défonce à la moindre occasion. Seule bizarrerie : il ne porte aucun implant de connaissances ou de personnalité. Un livre vraiment bien écrit et plutôt « soft » comparé aux autres.

• ***Mozart en verres miroirs*** (Mirrorshades), Bruce Sterling – PdF ; ***Gravé sur chrome*** (Burning Chrome), William Gibson – La découverte : deux recueils de nouvelles.



Des suppléments pour les jeux cyberpunk

INSPI VIDÉO : *Blade Runner, Soleil vert, Max Headroom, Brainstorm* (pour la Simstim), *Tron*.

1) Le concept d'inhumanité des hommes-machines (et donc des cyborgs) est le pivot du livre « Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques » (de Philip K. Dick). Le thème apparaît en filigrane dans le film « Blade Runner », librement inspiré du livre.
2) Turing est l'inventeur des concepts fondamentaux de l'informatique.
3) Le terme d'ICE (la Glace) a été inventé par un ami de William Gibson (qui le signale au début de Neuromancien). Mais nos braves amis de Shadowrun ont inventé une nouvelle abréviation (Intrusion Counter-measures), ce qui leur permet de dire que le terme ICE est sous copyright chez eux. Hou que c'est mesquin !

Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux

InterFéRences de Pierre Rosenthal
illustration : Pierre-Olivier Vincent

LES INSTANTANÉS DE CASUS

Le transfuge
Les personnages doivent assurer la fuite d'un scientifique qui a décidé de changer de corporation après qu'un accident de laboratoire ait causé la mort de sa femme. Après avoir récupéré le chercheur, les PJ devront neutraliser les dispositifs de protection implantés, à son insu, dans le cerveau du chercheur par les services de sécurité de sa corporation (inspiration : *Comte Zéro*).

Le concepteur de drogues
Un concepteur de drogues a été enlevé par un gang afin de le faire travailler dans un petit laboratoire clandestin. Toutes les bandes de la région sont en alerte et veulent récupérer le chimiste. Il y a un début de guerre des gangs. La corporation du scientifique a envoyé des agents pour récupérer son employé.
Les PJ peuvent être membres d'une bande locale, des agents de la police, des agents de la corporation du chimiste, ou des agents d'une corporation concurrente ayant pour mission de récupérer ou de tuer le savant.

Manœuvre boursière
Une petite corporation est attaquée par des inconnus. Les PJ sont engagés pour trouver les saboteurs. En fait, la corporation est sur le point de mettre sur le marché un produit révolutionnaire et ce sont ses dirigeants qui ont déclenché les opérations de sabotage. Ils veulent faire baisser le cours des actions afin d'en racheter un maximum avant la sortie du nouveau produit.

Pour quelques pilules de plus
Les personnages doivent transporter des drogues médicales dans une région agricole conservatrice qui impose des taxes monstrueuses sur les produits d'origine orbitale. La police du coin chasse systématiquement tous les trafiquants (inspiration : *Câblé*).

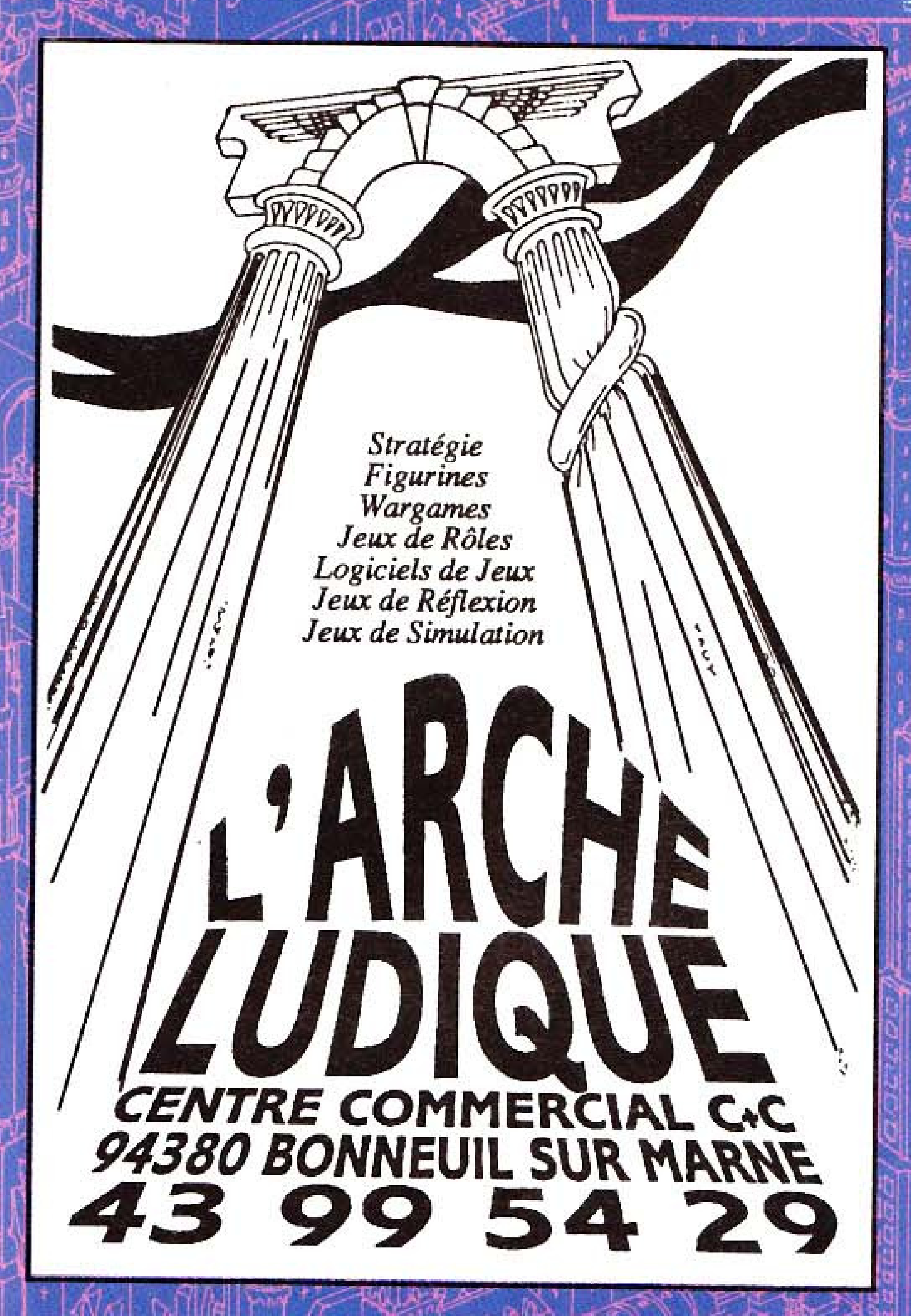
Le long sommeil
Une jeune femme veut retrouver son père qui s'est fait « hiberner » il y a quinze ans afin d'échapper à une maladie mortelle. A l'heure actuelle, cette maladie se soigne avec de nouveaux antibiotiques orbitaux pour une somme dérisoire. La clinique d'hibernation prétend que l'homme a été ramené à la vie il y a six mois et soigné conformément à son contrat. Il a ensuite quitté la clinique.
Le service d'hibernation assuré par cette clinique est une escroquerie. Les corps sont détruits et les organes sains envoyés dans une banque d'organes clandestine. Les plaignants les plus gênants sont éliminés par un gang.
Le centre de cryogénie est associé à un établissement financier qui est censé faire fructifier l'argent des hibernés pendant leur long sommeil. La société de placement a un rendement très élevé (grâce à l'argent des morts). Ce haut rendement attire beaucoup de capitaux d'origines diverses (ce qui permet de blanchir l'argent sans problème).

L'héritier perdu
Le propriétaire (Paul Anders) d'une grande corporation demande aux PJ de retrouver un jeune homme (Pierre Anvers), celui-ci doit lui être livré absolument sain et sauf. Pierre Anvers est le chef d'une bande de terroristes qui contestent la société et veulent la détruire pour la remplacer par une société plus juste. Ils ont fait de petites actions contre des centres commerciaux, une station de métro, et quelques vieilles dames. Ils envisagent maintenant de répandre un gaz toxique dans les locaux d'une corporation orbitale qui embauche beaucoup de personnel non qualifié pour ces usines spatiales (53% de survivants au terme des deux ans de contrat).
Anvers est un clone de Paul Anders qui l'a fait fabriquer pour prendre sa place après sa mort (imminente). Il l'a fait élever dans un orphelinat minable pour lui forger le caractère et lui apprendre comment fonctionne le monde vu du bas de l'échelle (inspiration : « Pierre vit » dans le recueil *Mozart en verres miroirs*).

Intermède publicitaire
Les PJ sont attaqués dans la rue par des trafiquants d'organes. Un producteur publicitaire qui passait par là apprécie beaucoup le style des personnages mettant en pièces les trafiquants (prévoir des PNJ faibles). Il décide que les PJ seront au centre de sa nouvelle campagne publicitaire (une boisson vraie pour les vrais hommes). Le tournage se passe dans les endroits les plus délirants (sous-marin du XXe siècle, autobus, station sous-marine, station orbitale à l'abandon, égouts géants, centrale de retraitement des ordures, vestiges du métro, quartiers chauds, etc.). Hélas, une société publicitaire concurrente a décidé de faire échouer cette campagne.

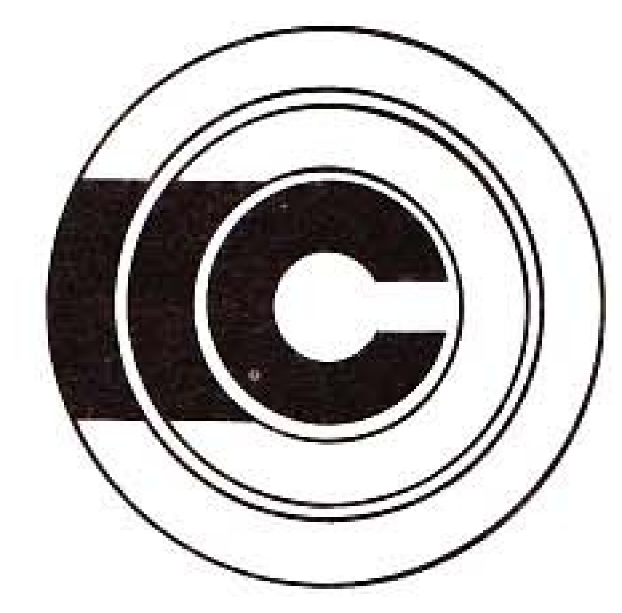
Les animaux domestiques
Une corporation spécialisée dans la biologie a mis au point une nouvelle race d'animaux domestiques à partir d'A.D.N. de kangourou. Ces mini-kangourous sont parfaitement adaptés aux conditions de vie en appartement et devraient faire un malheur. A la suite d'un accident, deux spécimens/prototypes ont disparu. C'est une catastrophe pour les promoteurs du projet. Si les sociétés concurrentes parviennent à analyser l'A.D.N. des prototypes avant que les mini-kangourous ne soient fabriqués en masse, ils pourront sortir des modèles assez proches avec seulement quelques mois de retard.
Les PJ sont engagés pour retrouver (ou détruire complètement) les kangourous, qui ont disparu à proximité d'une cité HLM dortoir.

Le dieu dans la Matrice
Un groupe d'illuminés a décidé que Dieu se cachait quelque part dans la Matrice. Ils sont discrètement encouragés dans leur délire par une I.A. qui veut déclencher une grande opération de diversion dans le cyberspace afin d'occuper la police de Turing pendant qu'elle neutralise les protections logicielles que ses constructeurs ont implantées en elle pour éviter qu'elle ne cherche à s'affranchir.
Les PJ peuvent être un groupe de Cow-boys intrigués par divers événements bizarres qui se sont récemment produits dans le cyberspace (inspiration : *Neuromancien*).



POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux



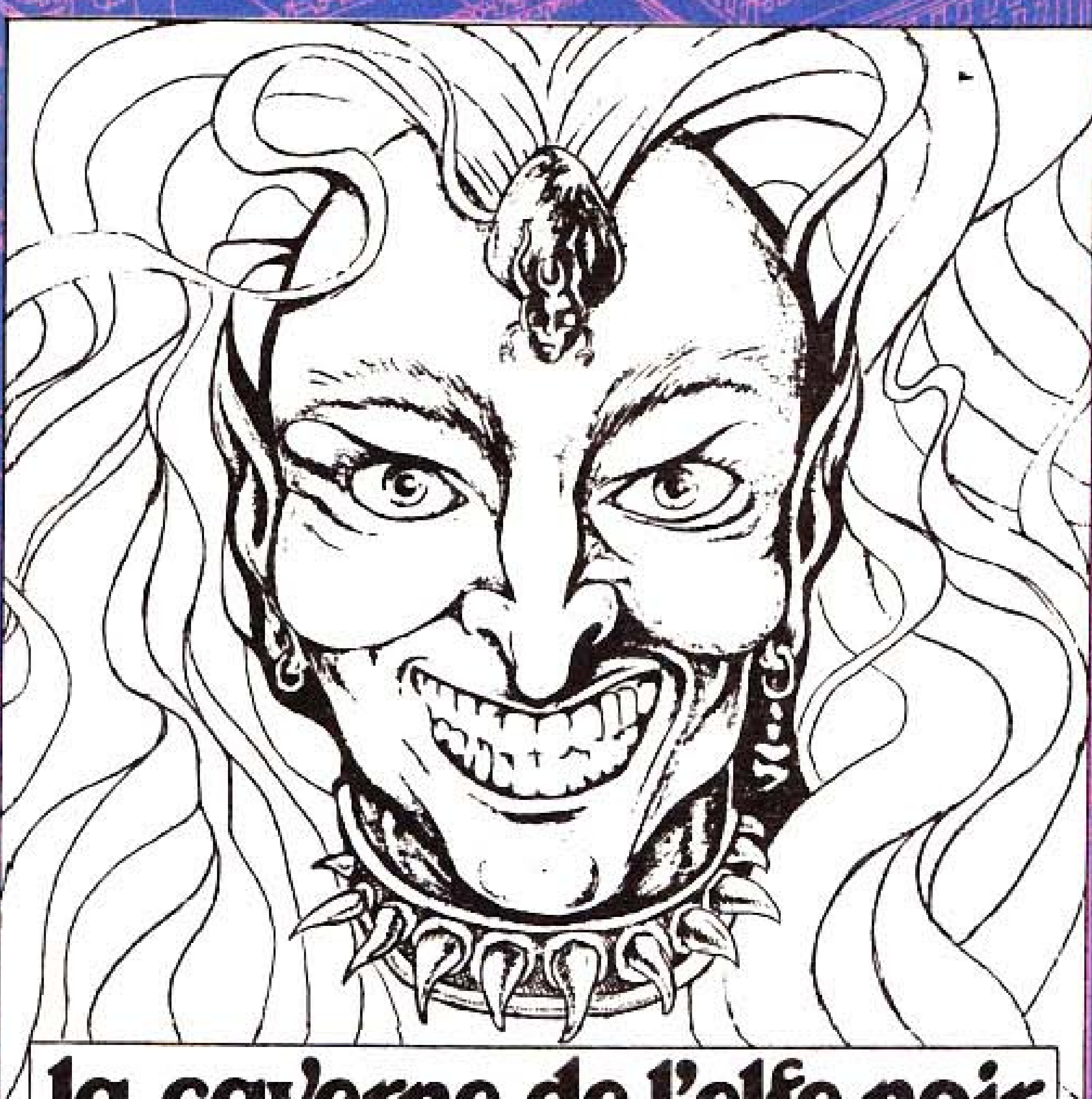
le cercle

JEUX CLASSIQUES WARGAMES JEUX DE ROLE FIGURINES PUZZLES	JEUX ELECTRONIQUES CASSES-TETE LITTERATURE SUR LE JEU

Centre 

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
☎ 42 26 91 46

JEUX · FIGURINES

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)





& AUTRES LIEUX éTRANGES

Guerre !

Le château, 3e volet

« Si j'étais sur le point d'entrer dans le paradis, ayant encore un pied sur terre, et qu'à ce moment-là sonnent les trompettes de la bataille, alors, sans hésiter, je ferais un pas en arrière et j'irais chercher mes armes. »
Garrin de Lorraine, chevalier.

Les journées sont longues dans les châteaux du Moyen Age et les seigneurs s'ennuient. Quand ils sont lassés de chasser, de s'entraîner et de faire des galipettes avec leurs dames, il leur reste une solution : le sport. A l'époque, ce mot s'écrivait « guerre ». Oh, bien sûr, certains voudraient nous faire croire que la guerre médiévale était une activité pleine d'héroïsme (pardon ?), de hauts faits (ah ?) et de dangers (pas pour tout le monde...). En y regardant de plus près, on comprend vite que pour la plupart des chevaliers, la guerre était plus un divertissement un peu brutal — comme le rugby aujourd'hui —, qu'un véritable « casse-pipe ». Après vous avoir présenté les châteaux sous toutes les coutures (voir CB n° 49 & 50), voyons de plus près leur véritable raison d'être...

La guerre médiévale

Clichés

« Les armures rutilaient sous le soleil. Cinquante mille chevaliers étincelants se contemplaient de part et d'autre du champ de bataille. L'assaut serait sanglant, mais Dieu veillerait à ce que le bon droit triomphe. L'honneur avait été bafoué, il serait lavé dans le sang. Après une ultime prière au Très Haut, les armées s'ébranlèrent dans un rugissement de joie. Le choc fut rude, mais n'entama pas la bravoure des adversaires... »

Au Moyen Age déjà, la publicité faisait des ravages. Les guerres et les batailles étaient décrites par des écrivains qui aimaient leur métier. Comme la réalité n'était pas assez belle pour intéresser leur public, ils n'ont jamais hésité à broder, en ajoutant quelques zéros au nombre des adversaires et en allant même jusqu'à plagier certains auteurs de l'Antiquité pour trouver des « hauts faits » qu'ils ne parvenaient pas à extraire tous seuls de leur imagination. Que cela soit dit une fois pour toutes : en ce temps-là, la guerre n'avait rien d'héroïque. Elle ressemblait moins à ce que les contes nous en ont rapporté qu'à la vision boueuse des Monthy Python ou au choc bestial des clans dans *Highlander*.

La guerre : pourquoi ?

Donnez à un homme une place forte, des armes et quelques richesses. Entraînez-le au combat et laissez-le mijoter dans un château austère. Vous n'aurez pas à attendre longtemps avant qu'il décide de d'aller se battre.

La première raison des guerres médiévales est certainement liée au désœuvrement d'une élite guerrière pour laquelle la paix est une calamité. La seconde tient au « désir de puissance ». De tout temps, l'homme ne s'est jamais contenté de ce qu'il possédait. Pour le seigneur féodal, la guerre représente le moyen idéal pour agrandir son fief et accroître ses richesses. La puissance d'un seigneur se mesure en effet à l'étendue de ses terres et au nombre de ses vassaux. La troisième raison est plus subtile. Malgré l'image traditionnelle du roi saint Louis rendant la justice sous son chêne, la justice royale est rarement efficace. N'oublions pas, en effet, qu'un « roi » n'est à cette époque qu'un seigneur juste un peu plus puissant que ses vassaux (et encore...). Alors, en cas de conflit territorial ou de problèmes juridiques, il faut parfois faire parler les armes pour obtenir gain de cause.

Le nerf de la guerre

Le jour où tous les conflits armés auront été bannis de notre Terre, les penseurs du futur considéreront sans doute les guerres comme des phénomènes purement économiques. Plus « frustres » que les conflagrations mondiales qui ont secoué notre XXe siècle, les guerres médiévales obéissent aux mêmes principes : on fait la guerre pour gagner de l'argent et il faut de l'argent pour faire la guerre.

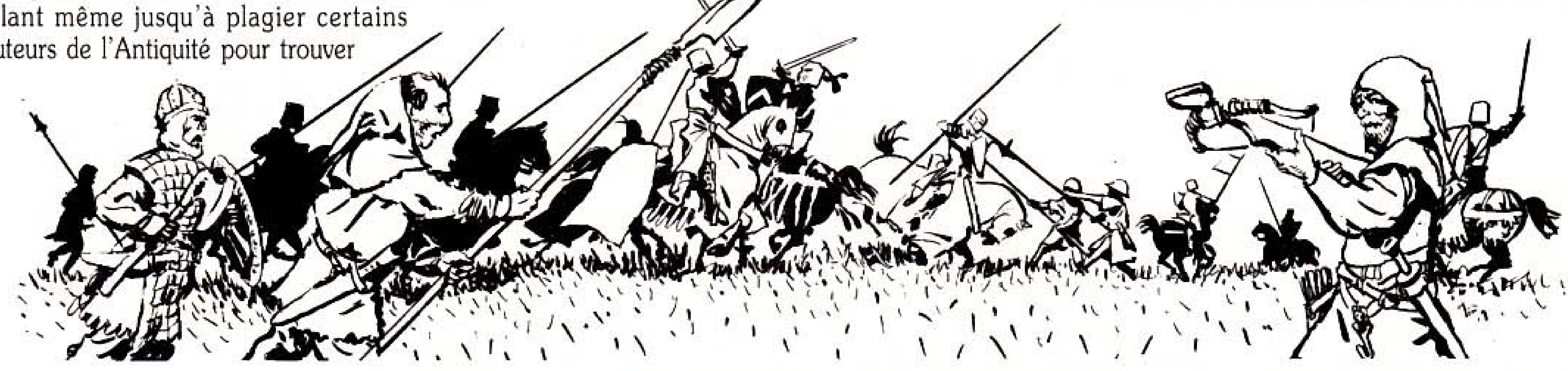
Quand les seigneurs partent en campagne, ils se moquent bien de briller au combat, le butin qu'ils peuvent récupérer est leur intérêt majeur. Une fois sur les terres de l'adversaire, tout est bon pour obtenir des richesses. Les villages sont pillés, les greniers dévalisés et — tant qu'à faire, autant joindre l'utile à l'agréable — tout ce qui porte jupon est troussé. Manifestement, le seigneur du Moyen Age se comporte plus souvent comme un loubard mal dégauchi, que comme l'un de ces chevaliers dont les légendes arthuriennes ont popularisé l'image. On viole, on pille, on massacre, pourvu que les victimes soient sans défense. La morale là-dedans ? Aucune. Le droit du plus fort est souverain...

Mais faire la guerre coûte cher. Non seulement le seigneur doit s'équiper d'un matériel hors de prix (certains n'avaient même pas les moyens de se payer un haubert), mais il doit aussi lever des troupes. Or, ces troupes ne travaillent pas gratuitement et considèrent donc que le pillage est une sorte de « dédommagement » naturel.

La vraie guerre

Au Moyen Age, on pratique une guerre d'usure : peu de batailles et beaucoup de rapines. L'objectif est d'affaiblir l'adversaire et de le contraindre à une paix honteuse. Quand une armée envahit un territoire qu'elle n'a pas l'intention d'occuper ou d'annexer, elle s'empresse de le mettre à sac et de brûler tout ce qui peut flamber. Les seuls points de résistance sont les villes fortifiées et les châteaux. On se contente généralement de les assiéger (voir plus loin) et on part conquérir un peu plus loin, jusqu'à ce que le seigneur ennemi accepte de se rendre et de conclure un accord. Chose étonnante, les campagnes suivent un rythme immuable dicté par la nature. On ne se bat que du printemps à l'automne. En hiver, tout le monde rentre chez soi et panse ses blessures en attendant la belle saison. On évite également de se battre la nuit et quand il pleut. Le danger est en effet trop grand pour les seigneurs, ils ne sont pas venus pour mourir et un mauvais coup, administré par inadvertance, pourrait leur coûter la vie.

En effet, dans un combat au grand jour, les chevaliers ne risquent pas grand-chose, si ce n'est les



carreaux d'arbalète. Les flèches des archers ricochent généralement sur leurs armures et les coups portés par la piétaille peuvent tout au plus les assommer. Même l'épée, l'arme reine, est surtout employée pour étourdir l'adversaire. La plus utilisée mesure environ un mètre de long et pèse deux kilos. On utilise rarement sa pointe et elle est plutôt maniée comme une massue. On tape, on tape, on tape... jusqu'à ce que l'autre tombe à terre et crie : *rançon !* Car même dans les affrontements d'homme à homme, l'argent régit tout. Un chevalier vaincu peut éventuellement payer une rançon ; essayez, par contre, de faire payer un cadavre... Bref, on ménage les chevaliers — les chars d'assaut de l'époque — afin de pouvoir les délester d'une part de leurs économies. Souvenez-vous du roi Richard Coeur de Lion qui, selon la légende, est longtemps resté détenu parce que le prince Jean ne voulait pas payer sa rançon.

Alors, qui sont les victimes des guerres ? Eh bien, ce sont toujours les martyrs habituels : paysans tués pour l'exemple, bourgeois sacrifiés pour le plaisir et soldats à pied. Non, les chevaliers n'étaient pas les premiers à tomber. On raconte même que lors de la célèbre bataille de Bouvine (1214), une des plus importantes du Moyen Âge, un seul seigneur serait mort...

Vous tenez vraiment à livrer bataille ?

Les seigneurs n'aiment pas les grandes batailles. Elles ont un aspect « définitif » qui leur déplaît profondément et car assimilables à des « procédures de paix ». Imaginez un peu : où serait le plaisir de la guerre s'il suffisait d'une journée pour régler ses comptes ? Il est bien préférable de prendre son temps à laminer les terres conquises, plutôt que de risquer une défaite au cours d'un affrontement d'envergure. Pourtant, l'histoire nous a légué quelques noms évocateurs : Azincourt (où la fine fleur de la chevalerie française aurait, dit-on, trouvé la mort), Bouvine, Crécy, Poitiers... Il y a en effet bien eu quelques batailles, mais elles ne sont absolument pas représentatives de ce que l'on appelle « la guerre » au Moyen Age. Quoi qu'il en soit, les principes tactiques sont toujours les mêmes.

Les troupes ennemies s'alignent sur trois rangs de part et d'autre du champ de bataille. Au premier rang se trouvent les piquiers, accroupis, armés d'épieux et de crochets destinés à repousser et à désarçonner la cavalerie adverse. Le second rang est formé par les archers et les arbalétriers. C'est au troisième rang que se positionnent les cavaliers ; les chevaliers sont au centre, les sergents à cheval (moins bien armés) occupant les ailes. Ce sont les cavaliers qui ont le rôle offensif, ils doivent harceler l'ennemi par des assauts successifs en contournant par les ailes leur propre infanterie. Cette dernière ne bouge pas et doit tenir le terrain et résister à l'assaut des cavaliers ennemis. Comme la piétaille est souvent mal équipée, c'est elle qui subit les pertes les plus importantes.

Les chevaliers cherchent toujours à ne combattre qu'un seul adversaire à la fois, en gardant toujours à l'esprit que toute rançon est bonne à prendre. Quoi qu'il en soit, le combat tourne toujours à l'anarchie la plus totale. Les coups volent au petit bonheur et les cris de guerre retentissent. Ces cris n'ont pas seulement pour but de donner du courage, ils permettent également de se faire reconnaître. Au bout de quelques minutes de cohue, les étendards sont souvent déchirés, alors que les armoiries couvertes de boue et de sang empêchent toute identification. On criait alors des formules telles que « Flandre au lion » (cri de guerre des chefs flamands) pour éviter de se faire attaquer par un de ses hommes. Les Anglais criaient « England and saint Georges », certains Français « Vive Dieu, Montjoie et saint Denis », « Hainaut le noble » (pour les hommes de comte d'Hainaut. Les croisés, eux, se ralliaient à « Diex, aïe » (Dieu, viens-nous en aide).

Et puis on parle beaucoup ! Au plus fort des combats, toutes sortes de tractations interviennent : les chevaliers vaincus promettent une rançon et retournent se battre afin de vaincre éventuellement un autre seigneur, ce qui les aidera à payer leur dû. Et le danger, dans ce genre de pagaille guerrière, c'est qu'on finisse par se piquer au jeu. Quand les affrontements deviennent vraiment âpres, les vassaux n'hésitent pas (en plein combat) à renégocier leur fidélité en exigeant des richesses en échange de leur ardeur au combat. Ne parlons pas de bravoure, l'indécence a ses limites...

L'église réagit

En cas de guerre, personne n'est à l'abri, pas même les institutions religieuses. Les seigneurs n'hésitent pas à commettre des « bavures » en pillant des abbayes ou des monastères et le clergé tolère mal que ses biens soient mis en danger. Très vite, il tente de moraliser un peu les guerriers et ses efforts commencent à porter leurs fruits à partir du XIIe siècle.

Tout commence par l'instauration de la Chevalerie, la vraie, pas celle qui consiste à monter sur un cheval et à se proclamer chevalier. Par la cérémonie de l'adoubement (ordination), le chevalier devient un « Soldat de dieu » et il doit observer certains préceptes moraux s'il ne veut pas être déchu de son titre ou pire, excommunié. Pour consolider cette image, le clergé favorise la diffusion des récits de légendes épiques telles que la saga arthurienne [1], afin que les guerriers aient des modèles auxquels s'identifier.

Enfin, comme certains seigneurs turbulents n'arrivent pas entendre la voix de la raison, on leur suggère d'aller délivrer le tombeau du Christ qui est aux mains des infidèles. Les croisades ont peut-être fait d'énormes ravages, mais elles ont au moins évité que l'Europe n'en soit la seule victime !

Et si on faisait une pause ?

Mais faire la guerre tout le temps, c'est épuisant... surtout pour les victimes. L'Eglise mit donc au point deux institutions destinées à calmer un peu les hostilités :

— *La paix de Dieu.* Il est interdit de toucher aux non belligérants (ecclésiastiques, femmes, enfants, cultivateurs, pèlerins et marchands) et à certains biens d'utilité publique (églises, moulins, récoltes).

— *La trêve de dieu.* Il est interdit de se battre pendant certaines périodes de l'année (ex : Pâques) ou certains jours de la semaine (du vendredi soir au lundi matin).

Les contrevenants à ces règles risquent l'excommunication et peuvent être assignés devant un « tribunal de paix » formé de seigneurs et de prélats. L'efficacité de ces deux résolutions ne fut pas toujours très grande et les pouvoirs laïques finirent par prendre eux-mêmes des mesures afin de limiter les guerres privées :

— Interdiction aux roturiers de faire la guerre. Avant, il suffisait d'avoir de l'argent pour organiser sa petite guerre, maintenant, il faudra aussi être noble.

— *La quarantaine-le-roi.* Interdiction d'attaquer les parents d'un adversaire pendant les quarante jours qui suivent la déclaration des hostilités. Les attaques surprise causaient vraiment trop de dégâts...

— *La sauvegarde royale.* Permet de placer des hommes ou des établissements sous la protection du roi. Quiconque les touche est présumé s'attaquer au roi lui-même.

— *L'asseurement royal.* Il s'agit d'un acte par lequel le roi garantit un pacte de non agression signé entre un seigneur et une communauté.

Le service militaire féodal

En échange du fief qui lui est confié, le vassal doit effectuer un service militaire pour le compte de son suzerain. Ce service peut prendre trois formes :

— *Le service d'ost* (ne peut être exigé que par les rois, ducs et comtes). Il s'agit d'une expédition offensive à longue distance, exigible une fois par an et d'une durée limitée à quarante jours. Les vassaux amènent leurs propres vassaux et payent leur



équipement. Si l'ost dure plus de quarante jours, le suzerain doit alors prendre les frais à sa charge.

— *Le service de chevauchée.* Il est employé pour les petites expéditions (moins d'une semaine) et peut être réclamé à chaque seigneur aussi souvent que désiré.

— *Le service de garde.* Les vassaux doivent fournir des chefs pour la défense du château de leur suzerain.

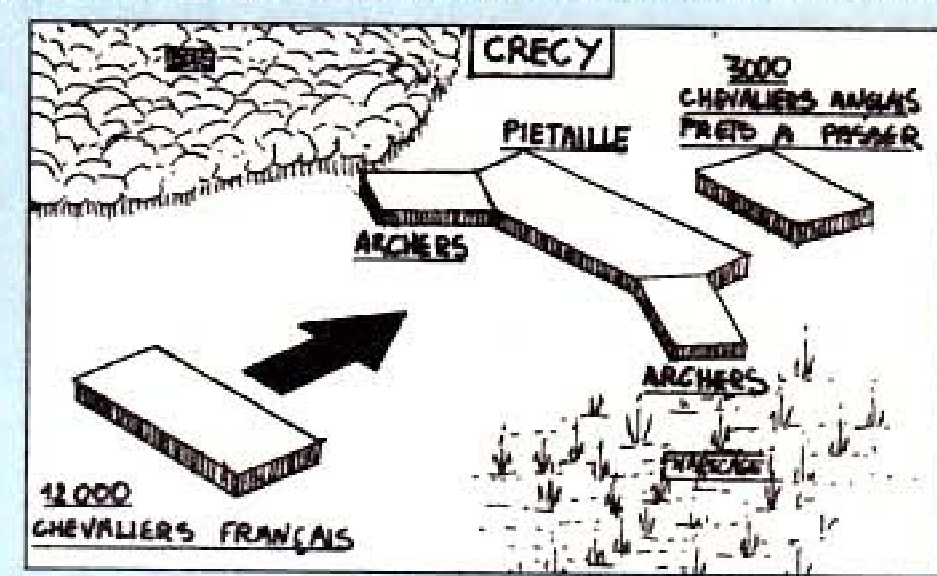
Mercenaires, routiers et autres égorgeurs

Certains vassaux n'ayant aucune envie de remplir les obligations militaires qui les lient à leur suzerain ont décidé un jour de se faire remplacer par des soldats professionnels. Ces soldats, rarement des chevaliers, viennent généralement de régions surpeuplées (Pays de Galles, Brabant, Flandres, etc.) et vendent leurs bras au plus offrant. On les appelle *routiers* ou *cottereaux*. D'abord employés par les rois d'Angleterre, ils pullulent dans toute l'Europe à partir du XIIe siècle. Leur arrivée changea le visage de la guerre. En effet, ces hommes sont de véritables professionnels. Ils tiennent à leur vie et n'ont que peu de scrupules à utiliser des armes tels que les arcs (qui causaient d'énormes ravages) ou les crochets (qui permettaient de désarçonner les chevaliers). Une fois qu'un seigneur est jeté à bas de sa monture, un coup de couteau bien placé suffit à lui ôter la vie. Les chevaliers n'approuvent pas leurs méthodes, mais comme ils leur permettent de faire la guerre par procuration...

Les choses s'aggravent quand les mercenaires, une fois la paix arrivée, commencent à s'émanciper. Leurs capitaines décident alors de travailler pour leur propre compte. On voit alors des troupes sillonner les campagnes au hasard, pillant tout ce qu'elles trouvent, rasant les villes qui leur résistent et commettant toutes les exactions possibles et imaginables. Ces « égorgeurs » (comme on les nomme couramment) deviennent vite de véritables fléaux et il faudra plusieurs siècles pour s'en débarrasser complètement.

Une bataille pas comme les autres : Crécy (1346)

La guerre de Cent Ans vient à peine de commencer. Ce jour-là, les archers anglais vont décimer la chevalerie française et celle-ci va mettre près d'un siècle à s'en remettre. Philippe VI de Valois engage les hostilités en envoyant ses arbalétriers gênois. Ceux-ci, après avoir crié trois fois, ajustent leurs arbalètes. Les archers anglais tirent aussitôt et leurs flèches transpercent les armures des arbalétriers. Parmi les survivants, certains jettent leur arme au sol, d'autres coupent — de rage — leur corde. Tous s'enfuient. Les chevaliers français chargent alors, sous une grêle de flèches, mais peu d'entre eux arrivent jusqu'à la piétaille ennemie. Ceux qui y parviennent sont désorganisés par les piquiers et rapidement faits prisonniers par les chevaliers anglais. La bataille est finie. Elle aura de lourdes conséquences.



A la différence des archers français, qui utilisent un arc court (un mètre) de faible puissance, les Anglais emploient le « long bow », une arme redoutable d'un mètre cinquante de long. Avec une tension d'environ 100 livres, le long bow est capable de percer facilement les armures des chevaliers français. Pensez : en ce temps-là on considérait qu'une tension de 80 suffisait pour chasser le buffle ou l'éléphant ! Pendant longtemps, les Anglais vont devoir leur suprématie au combat à leurs archers gallois. Ces derniers sont directement responsables du renforcement des armures qui va se généraliser à la fin du XIVe siècle. Ces nouvelles protections (d'un poids allant jusqu'à 35 kilos) empêcheront les chevaliers de se relever, causant des morts par asphyxie et épuisement. L'arc, cet objet si simple qui avait pendant des siècles été considéré comme une arme « inhumaine », ne sera jamais plus oublié dans les armureries des châteaux. La bombe atomique est encore loin, mais le progrès fait déjà des ravages...

Le château en guerre

La meilleure méthode pour prendre une place forte

Si un château est vraiment imprenable — et nous avons vu dans les précédents volets que c'est parfois le cas — le meilleur moyen pour en venir à bout consiste à faire appel à une aide « de l'intérieur ». Le nombre de villes et de places fortes tombées à l'ennemi à la suite d'une traîtrise est incalculable. Pour arriver à pénétrer dans un château inexpugnable, les attaquants promettent monts et merveilles à ceux qui leur ouvriront les portes. La diplomatie médiévale s'est d'ailleurs souvent limitée à dénigrer son adversaire — afin que ses alliés l'abandonnent et que ses hommes se défient de lui — et à faire miroiter de fabuleux avantages aux traîtres en puissance.

Mais si la traîtrise ne permettait pas de vaincre, il fallait se rabattre sur des solutions bien plus hasardeuses : le siège et l'assaut.

Le château assiégé

Le siège n'a jamais été une solution miracle. Si les assiégés sont déterminés et possèdent des vivres en quantité suffisante, ils peuvent très bien résister sans trop souffrir aux attaques d'une armée considérable. Les places fortes les mieux étudiées permettent de repousser tous les assauts et s'acharner ne rimerait à rien pour les attaquants. Alors, très souvent, ils se contentent d'installer leur camp à quelque distance des remparts, de creuser des fossés autour de la place assiégée et d'édifier quelques murs et autres palissades destinés à enrayer d'éventuelles sorties de la garnison du château. Ensuite, il ne reste plus qu'à attendre, en priant pour que l'adversaire, affamé, soit contraint de se rendre avant la mauvaise saison. Car l'hiver est le meilleur allié des assiégés. Dès les premiers frimas, les assaillants doivent retourner chez eux (ce qui explique que certains sièges se soient poursuivis plusieurs années de suite). Au printemps, les assiégeants reviennent et on recommence...

La tactique des assiégés

Tant que les attaquants ne sont pas entrés dans le château, tous les espoirs sont permis. On s'applique donc à leur rendre la tâche difficile. Les murs d'enceinte sont souvent surélevés de palissades et de tourelles en bois qui permettent aux défenseurs d'améliorer leur position de supériorité. Quand les ennemis s'approchent trop des murs, on les noie sous un déluge de flèches (attention cependant, les flèches coûtent cher !) et de liquides bouillants. A ce propos, mieux vaut oublier les légendes qui parlent de plomb fondu et d'huile brûlante, ces deux ingrédients sont bien trop onéreux pour qu'on s'amuse à les jeter à la tête de l'adversaire. Mieux vaut utiliser les eaux usées de la forteresse... quand ce ne sont pas les latrines ! S'il y a suffisamment de bois à l'intérieur de l'enceinte, on peut aussi construire des machines de guerre (voir plus loin) pour bombarder les assiégeants. Parfois, une redoute, place forte éloignée de quelques kilomètres, permet de harceler les assiégeants sur leurs arrières, et de menacer leur retraite.

Enfin, quand les conditions le permettent ou quand la faim commence à se faire sentir, il est toujours possible de tenter une sortie. On abaisse un court instant le pont-levis et une petite troupe à cheval fonce sur le camp ennemi pour l'incendier. Ce genre de coup de main ne réussit pas toujours, alors la meilleure arme des assiégés reste encore la patience. Le siège est une activité coûteuse pour l'assaillant car il lui faut maintenir une troupe importante en territoire ennemi et cela pose souvent des problèmes.

La tactique des assiégeants

Après avoir creusé des fossés et édifié des palissades autour du château, des équipes de charpentiers placés sous les ordres d'un *engingnieur* commencent à fabriquer des machines de guerre. Celles-ci n'ont pas tant pour but de faire tomber les fortifications, que d'affaiblir le moral des assiégés.

Pour abattre les remparts, on fait appel à d'autres spécialistes : les sapeurs. La tête et la nuque bien protégées par de lourds casques, munis d'épais boucliers quand ils n'évoluent pas à l'abri d'une galerie roulante en bois (le *chat*), les sapeurs ont d'abord pour mission de combler les douves avec de la terre et des fagots. Une fois au pied des murailles, ils tentent d'en desceller les mœllons et creusent des gale-

ries dans les fondations, jusqu'à pouvoir ménager une cavité assez importante qu'ils bourrent de branches et de résine avant d'y mettre le feu. Sous l'effet de la chaleur, les murailles se disloquent et la brèche ainsi ouverte permet aux assaillants d'investir la place forte. La *sape* (le travail des sapeurs) est cependant une œuvre de longue haleine, qui dure plusieurs semaines. Pendant tout ce temps, inutile de préciser que les occupants du château se montrent peu coopératifs et bombardent les sapeurs avec tout ce qu'ils trouvent. Le taux de mortalité est élevé dans cette profession.
S'il n'y a pas de brèche dans les murailles, attaquer une fortification est un « divertissement » à réserver aux productions hollywoodiennes. Les longues échelles que l'on utilise parfois pour prendre pied sur les remparts sont facilement renversées par les défenseurs, qui utilisent pour cela des crochets et des longues fourches. Quant à utiliser une tour d'assaut, c'est une solution longue à mettre en place (il faut la construire !) et tout aussi hasardeuse, les assiégés ayant la désagréable habitude de surélever leurs murs.

Machines de guerre en tous genres

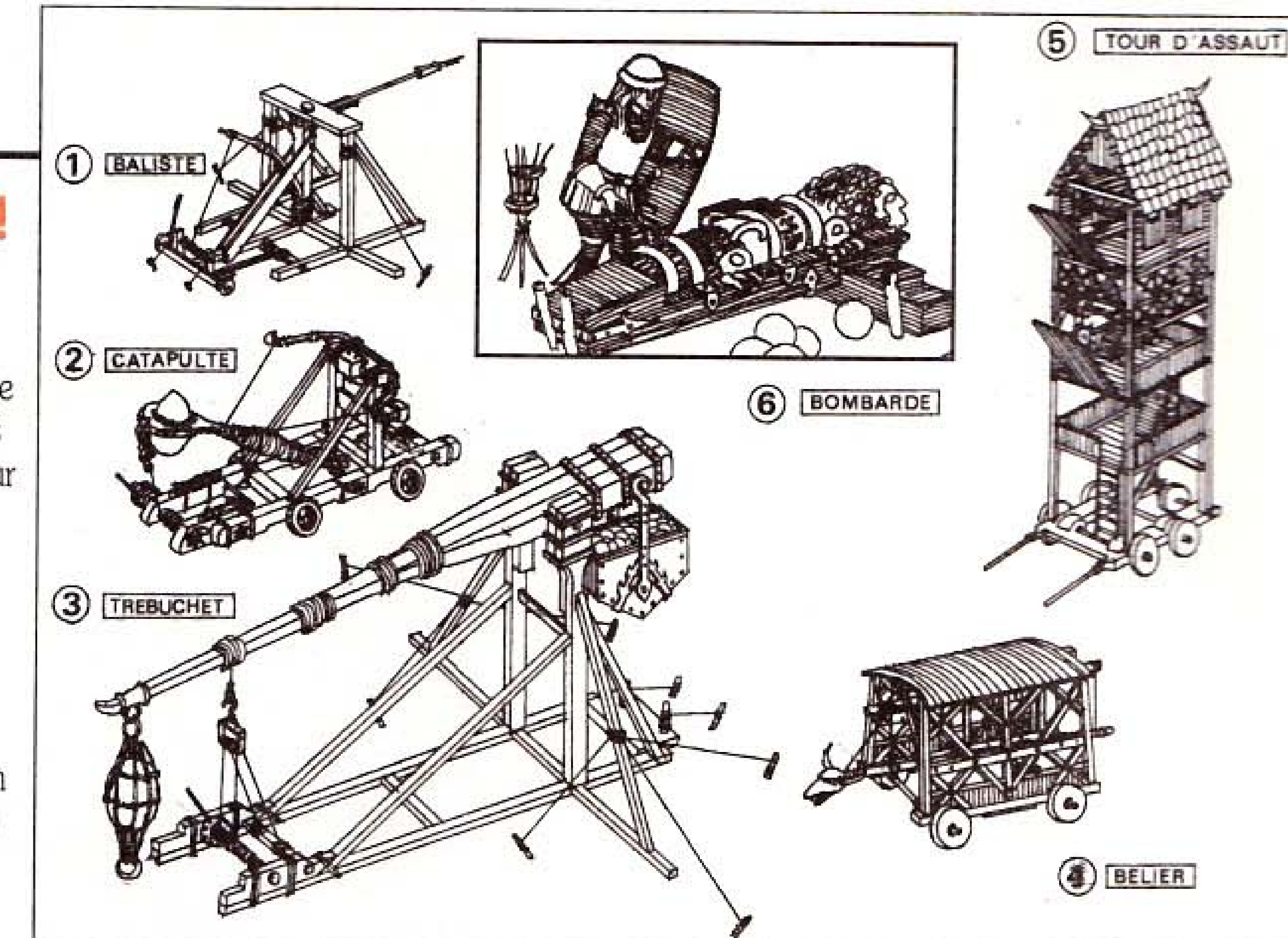
La plupart des « machines » employées au Moyen Âge sont en fait directement issues de l'Antiquité. Elles sont d'une efficacité limitée et semblent, parfois, avoir pour principale utilité de distraire les assiégeants. Elles méritent cependant qu'on leur accorde un peu d'attention.

— **Le bélier.** Cette énorme poutre de bois dur, d'une longueur de 6 à 10 mètres est suspendue dans une sorte d'échafaudage monté sur roues. Manié par une douzaine d'hommes, il permet parfois (pas toujours) de forcer les portes d'une forteresse.

— **La tour d'assaut** (ou *beffroi*). Enorme construction de bois montée sur roues, la tour est censée amener les attaquants au même niveau que les remparts. Les tours sont poussées ou tirées (grâce à un système à palan) jusqu'au pied des murailles. Leur stabilité est médiocre et elles ne constituent pas une plate-forme idéale pour les combats.

— **Catapulte, baliste et trébuchet.** Ces armes de jet envoient de gros projectiles (boulets, pierres, objets enflammés) jusqu'à une distance d'environ 200 mètres. Elles sont très gênantes pour les assiégés, mais ont une cadence de tir incroyablement lente. Ainsi, il fallait pas moins de trois heures pour charger certains trébuchets...

— **Bombardes et couleuvrines** (petites bombardes). Ces armes à poudre font leur apparition au XIVe siècle et s'avèrent vite plus efficaces contre les murailles que les anciennes. Elles ont malheureusement tendance à exploser quand on s'y attend le moins.



La paix !

Quand les seigneurs en ont assez de se faire la guerre, qu'ils soient vainqueur ou vaincu, ils signent un traité de paix. L'application de ces traités a toujours été difficile et qu'un serment sur les Saintes Ecritures les garantissent ou pas, ils ont tous été — à un moment ou à un autre — violés par l'un des belligérants. Car la paix est une plaie pour les seigneurs.

Recommandations

Si vous voulez jouer un siège dans une partie de jeu de rôle, nous vous conseillons fortement de faire quelques parties de *Siège* (Eurogames). Ce wargame d'une grande simplicité vous permettra de mieux comprendre les réalités de ce type de combat. De plus, l'échelle employée (un homme = un pion) se prête particulièrement bien à toutes les adaptations rôlistiques.
Pour mieux saisir les tenants et les aboutissants de la guerre de siège, vous pouvez également essayer de trouver (ce sera difficile !) *The Ancient Art of Siege* un quadrigame (quatre wargames dans une même boîte) qui était jadis proposé par la défunte firme S.P.I. Enfin, pour simuler les (rares) batailles rangées du Moyen Âge, rien ne remplacera jamais les wargames avec figurines. *Warhammer battle* (Games Workshop/Agmat) et *Battle System* (TSR) conviennent parfaitement pour des campagnes médiévales-fantastiques. Si vous vous intéressez plus à l'histoire, essayez *Charges* (Socomer).

Cyril Rayer et **Brigitte Brunella**
illustration : Rolland Barthélémy et Stéphane Truffert

1) Lisez à ce sujet « La légende arthurienne - le Graal et la Table Ronde », dans la collection Bouquins chez Robert Laffont. Il s'agit d'un recueil très intéressant de textes connus et moins connus, traduits en français moderne et commentés, avec en autres un lexique des termes de l'époque.

LES INSTANTANÉS DE CASUS

Le nid du serpent
Un inconnu, prétendant agir pour le compte d'un grand seigneur, confie aux aventuriers un message qu'ils doivent porter au château de Roderic le Preux. L'homme leur recommande la plus grande discrétion. Mais, malgré toutes leurs précautions, les messagers sont arrêtés à leur arrivée au château. Le message est vite découvert et lu par les sergents de garde. A leur grande stupeur, ceux-ci constatent qu'il s'agit d'une lettre signée par Jorand le Rouge, capitaine d'une grande compagnie d'égorgeurs. Manifestement, Roderic et Jorand sont de connivence et ont décidé d'organiser le pillage systématique des fiefs des vassaux du seigneur...
Pour le MJ : en fait, les choses ne sont pas si simples. Le commanditaire de la mission n'est autre que le connétable d'Astrul, un seigneur qui lorgne sur les possessions de Roderic. Il a imaginé le stratagème d'envoyer un faux message afin de discréditer ce dernier (en prévenant ses gardes, bien sûr). Il espère ainsi que ses vassaux ne viendront pas à son aide quand Astrul envahira ses terres. Les aventuriers vont devoir éviter la torture, s'évader des geôles de Roderic et découvrir le complot.



METALLIQUES

COLLECTION

Pour vous présenter les derniers arrivages, nous n'avons pas hésité à arracher les figurines des mains du peintre... Les pertes furent lourdes, mais la mission accomplie !

Essex

Fabriquées par Essex (célèbre fabriquant anglais) pour Jeux Descartes, dix boîtes de figurines pour Les Aigles sont désormais disponibles dans vos boutiques préférées. En 25 mm, vous sont proposées : quatre boîtes d'Anglais (cavalerie lourde, cavalerie légère, infanterie de ligne, infanterie de la Garde) et quatre boîtes de Français (cavalerie lourde, cavalerie légère, infanterie de ligne, infanterie légère et d'élite). Chaque boîte contient plusieurs dizaines de figurines. En 15 mm : deux boîtes contenant un cœur d'armée[1] français ou anglais (plus de 120 figurines dans chaque boîte). La composition de toutes ces boîtes a été supervisée avec beaucoup de soin par Jean-Jacques Petit (co-auteur des Aigles). Essex a même fabriqué, à la demande de Jeux Descartes, de nouvelles figurines : Napoléon et Wellington à cheval, ainsi que leurs aides de camp.



Si vous préférez acheter certaines de ces figurines au détail, adressez-vous à JG Diffusion (6 rue Meissonier, Paris 17e) qui est le distributeur d'Essex en France.

Grenadier

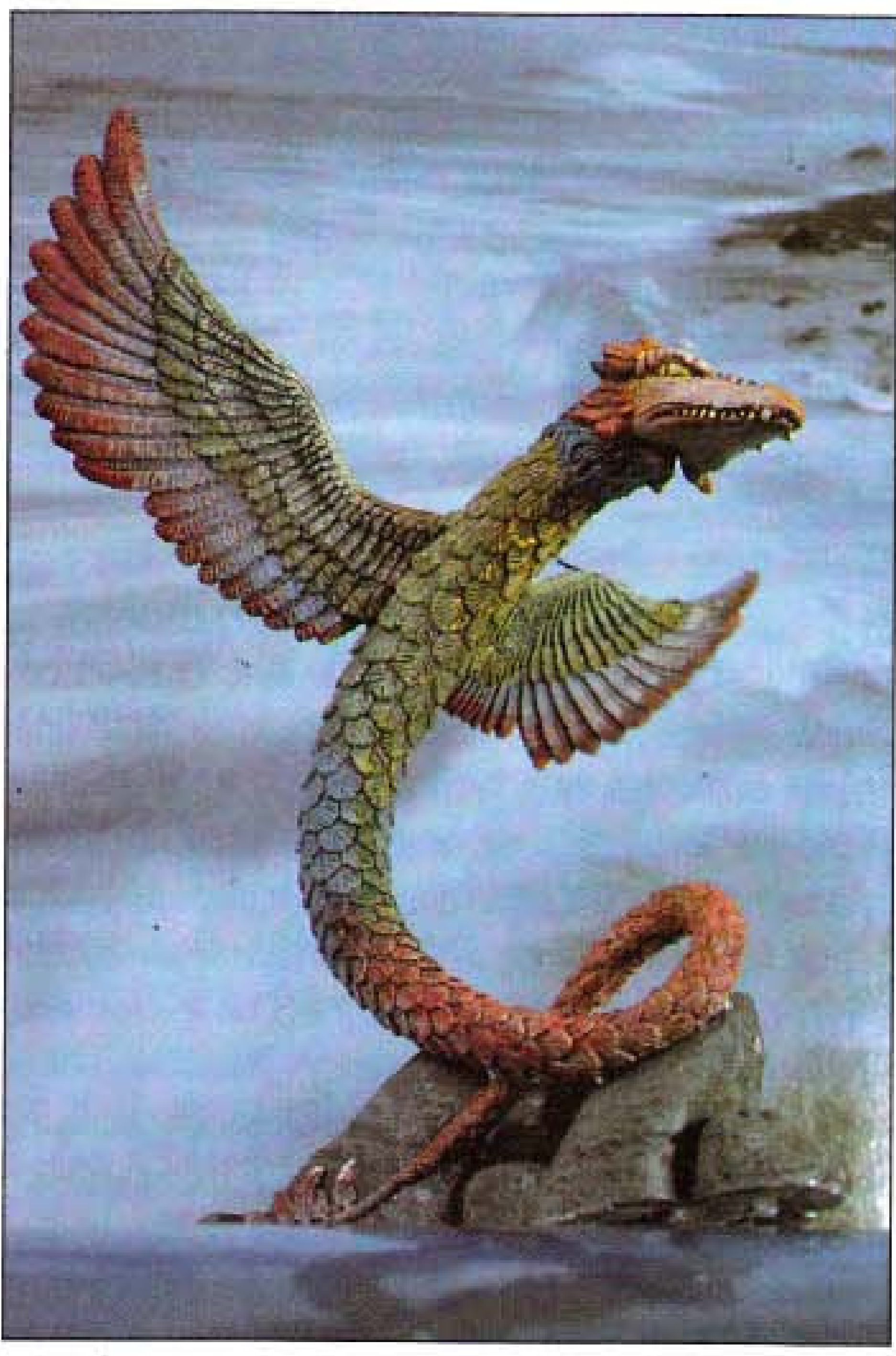
Commençons par quelques références médiéval-fantastique avec un *Dragon cyclope* (mouais), trois *Sorciers de la mort* (plutôt bô) et un *Troll mutant* (où est la poubelle ?). Leurs petits noms respectifs sont réf. 58, 59 et 60.

On continue *câblé* avec la série officielle Shadowrun RPG qui se compose de cinq boîtes : *Shadowrunners* (réf. 9701), *The corporate sector* (réf. 9702), *Eastern dragon* (réf. 9703), *Feathered serpent* (réf. 9704), et *Western dragon* (réf. 9705). Des figurines bien réalisées et originales (surtout les races non humaines) et polyvalentes. Les humains peuvent être utilisés avec les autres jeux cyberpunk (Cyberspace et Cyberpunk), et les dragons dans tout jeu de rôle médiéval-fantastique.



Rencontrer ce Dragon d'argent mettrait du beaume au coeur à certain chevalier de Solamnia, dans Dragonlance.

Une mention spéciale au passage pour ces dragons qui sont vraiment d'une finition parfaite.



Le Feathered Serpent, surgi de Shadowrun.

Les graveurs des figurines Star Wars sont eux toujours sur l'astroport de Mos Eisley. Après la série de la Cantina, voici deux boîtes avec des figurines plus vraies que nature.



L'affreux Jabba et son animal de compagnie.

La boîte *Jabba's palace* (réf. 40310) contient deux Twileks, un Quarren, un Gamarrean, un garde, un musicien, Lando Calrissian (en armure), et surtout Jabba the Hutt, qui est vraiment superbe. Mais que ferait Jabba sans son adorable petite mascotte, son petit animal mignon tout plein : *le Rancor* (réf. 40311). Imposant, il n'y a, dans la boîte, de place que pour lui et son gardien (un métier à risque !). Déjà la centième figurine d'une série vraiment géniale.

Et la prochaine fois, les Rebels Troopers.



Le plus réussi de la série Star Wars : le Rancor.

ERRATA : dans le précédent numéro, la légende commentant le trio des figurines Star Wars était légèrement fantaisiste. Les puristes auront reconnu : un garde impérial, un Ewoc et l'amiral Ackbar (sans casquette !).

RAFM

Cette marque canadienne fabrique pour GDW de superbes figurines pour Space 1889. La gamme se compose de quatre boîtes :

— *Victorian Adventures* contient neuf figurines de personnages et un Martien. Elles pourront aussi s'intégrer à l'univers de Cthulhu by Gaslight



En cours de peinture, des Martiens de Space 1889 (qui sont jaunes, comme chacun sait).



En haut, deux du « Corporat sector » de Grenadier pour Shadowrun. Dessous, une danseuse de Jabba évolue pour un Victorian adventurer (RAFM). A l'arrière, les bonnes vieilles peintures Humbrol, des classiques pour les maquettistes, et les couleurs à l'huile Windsor & Newton.

(vous trouverez bien un air de ressemblance entre le Martien et une créature du Mythe !).

— *Soldiers of the Queen* (21 soldats de Sa Gracieuse Majesté), *Legions of Mars* (21 Martiens) et *Kraag warriors* (20 guerriers kraag). Ces figurines peuvent servir à la fois pour Space 1889 et pour Soldier's Companion (le wargame avec figurines compatible avec le jeu de rôle). Petit conseil : le peuple martien devra être « cajolé » à l'aide de limes et d'un cutter, car les barbes de plomb sont fort nombreuses.

Enfin, on notera une bonne initiative : chaque boîte contient son guide de peinture de huit pages !



Une aventurière victorienne, un invité de Jabba et un ogre de Marauder devant les flacons des nouvelles encres acryliques de Norman &Newton.

Citadel/Marauder

Autant accoler ces deux marques, vu les troublantes similitudes qu'elles présentent. Citadel est apparemment bien partie pour laisser à Marauder l'ensemble de la gamme médiévale-fantastique (figurines officielles pour Warhammer) afin de se consacrer plus spécialement au développement des figurines de Games Workshop, Warhammer 40 000 et consorts : Adeptus Titanicus, Space Marine. Les dernières nouveautés sont donc exclusivement composées de véhicules 6 mm pour Adeptus et Space Marine (Tanks orks, Vindicators, Termites, Imperial mole...). Seules quelques belles rééditions (Ninjas, Champions du Chaos, Nains nordiques, Hommes-bêtes...) mettent du baume au cœur du figuriniste nostalgique.



Un ogre, très Renaissance, pour Warhammer par Marauder.

Chez Marauder, quelques belles pièces : des ogres au look très Renaissance (réf. MM41), le premier dragon Marauder (réf. MB5), un char orque (réf. MB6) ainsi qu'une jolie catapulte de guerre (réf. MM 26), destinée au même peuple pacifiste.

Ral Partha

DragonLance, ça continue en 1990, avec un superbe *Dragon d'argent* (réf. 277) qui risque de titiller furieusement les poils de votre pinceau favori. A moins qu'il ne se sente attiré par le *Duel de Dragons* (réf. 10-416), la réédition bienvenue d'une pièce absolument indispensable : deux dragons s'affrontant dans un combat aérien et mortel. Signalons aussi une autre réédition, celle du *Dragon gardien* : du bon Ral Partha, classique mais de bon aloi.

Bref, chez Ral Partha, des dragons à « Pern » de vue (si, si, il a osé).



Gandalf, vu par Chris Tubb pour Prince August.

Prince August

La Compagnie de l'Anneau vient d'arriver, et comme toujours, c'est un travail impeccable : Frodon et Sam (M 123), Merry et Pippin (M 129), sont des hobbits de bonne facture ; Aragorn (M 124), très décidé, a une allure toute royale ; Gandalf (M 125) est prêt à affronter le Balrog, au cœur de la Moria ; la pose de Legolas (M 126) est très vivante (il va décocher une flèche) ; et surtout Boromir (M 128), ah Boromir ! Voilà une figurine qui restera dans les plus belles de la série. Et Gimli (M 127) me direz-vous ? Et bien Gimli n'est pas génial, juste honnête. Ce qui n'est pas normal pour une marque qui nous a habitués à du plus que superbe. Mais Chris Tubb sera vite pardonné, surtout s'il grave dans un proche avenir une série de nains de la Moria.

François Descamps
photo : Yoëlle
peintrelures : Fred Bassot
Michel Gauthey

(1) Un cœur d'armée représente le squelette de l'armée en question, l'armature sur laquelle le figuriniste va s'appuyer pour la constituer. Cela représente à peu près les deux tiers de l'armée complète.

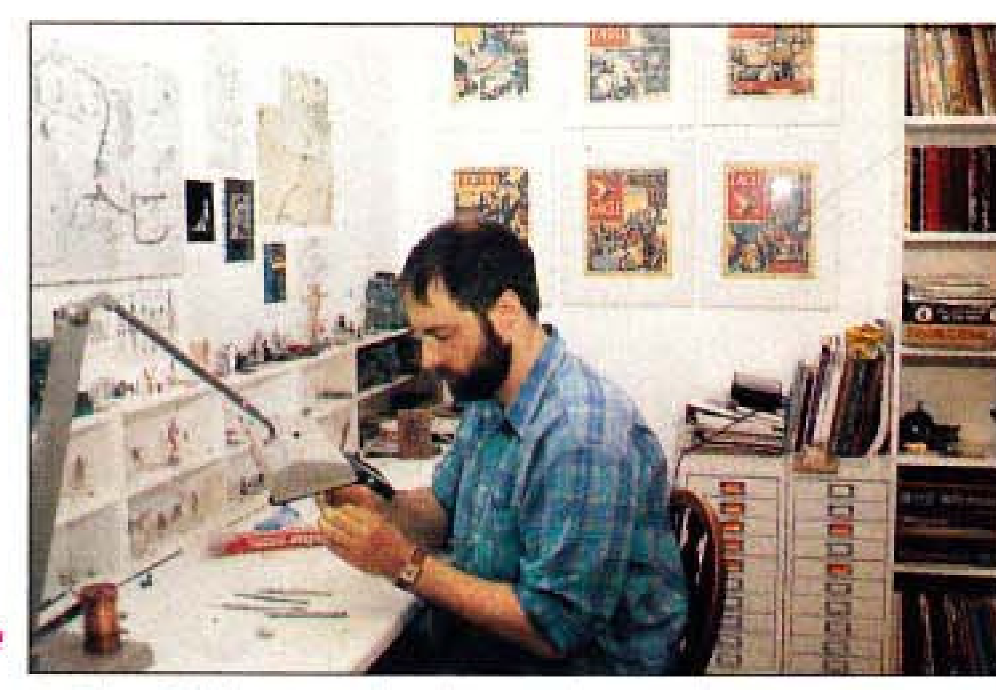


En travaux, - il manque les cavaliers - les Duelling dragons de Ral Partha.

Chris Tubb

L'artiste de Prince August

Le halo d'une lampe sur un plan de travail spartiate, du fil de cuivre tortillé, de la pâte à modeler, une spatule. Il n'en faut pas plus pour que sortent des mains du sculpteur Chris Tubb les figurines Mithril ou Bitume, qui font baver plus d'un collectionneur.



1 Chris Tubb à son plan de travail : juste le strict nécessaire.

Alors qu'il travaillait depuis des années dans un coin reculé d'Irlande, Chris Tubb s'est récemment installé près de Londres. C'est là que nous l'avons rencontré. Dans la pièce-atelier, ses objets familiers ont déjà trouvé leur nouvelle place. Sur les murs, des affiches de la BD Dan Dare, dont Chris est un fan. Dans la bibliothèque, tout Tolkien ou presque, une bonne documentation sur la période antique, et des jeux.

CB : Es-tu joueur, Chris ?

CT : Lorsque j'ai commencé à graver des figurines, j'ai voulu savoir pour quoi je travaillais. Ça m'a plu, et pendant des années, j'ai beaucoup pratiqué le jeu de rôle : AD&D, MERP, RuneQuest, et pas mal d'autres. Depuis, je n'ai plus le temps, hormis par exemple de faire une partie de Bitume avec Croc, pour réaliser la série.

CB : On voit peu de croquis dans ton atelier. Tu les jettes ?

CT : Non non ! Je n'en fais presque pas. Lorsque j'étais en école de dessin, je n'arrivais pas à penser « à plat ». Je suis vite passé au tridimensionnel. Aujourd'hui, il m'arrive de griffonner le mouvement général d'une figurine. Mais la plupart du temps, je visualise l'attitude des personnages dans l'espace, je la mets en place avec des fils de cuivre qui soutiennent le corps et les jambes, puis très vite je dégrossis la silhouette en quelques morceaux de pâte à modeler.

CB : Mais ça ne durcit jamais !

CT : Justement, j'ai besoin de cette particularité jusqu'au dernier moment. Si après avoir trouvé une allure dynamique pour un personnage, je m'aperçois que les plis réalistes qui en découlent ne rendent rien, je veux pouvoir encore la modifier, ce qui agit ensuite sur les plis. Je sais que ce que les gens remarquent, ce sont les détails, mais à mon avis, ce qui les a d'abord poussés à s'approcher de la figurine, c'est l'authenticité de son attitude, de ses proportions, de ses vêtements ; et c'est donc mon souci majeur.

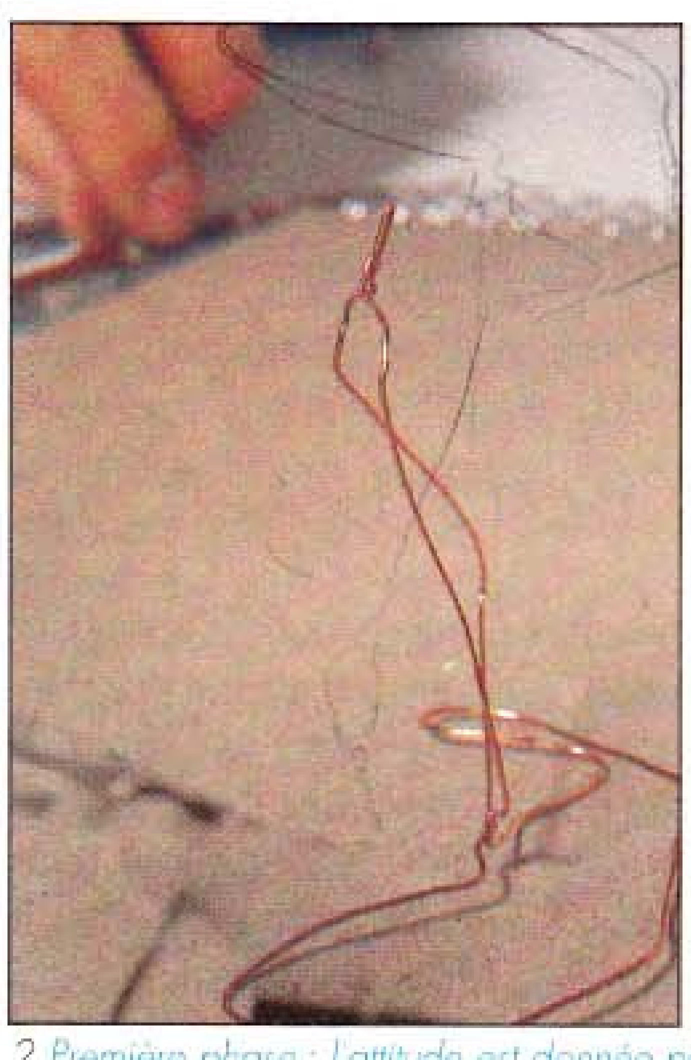
CB : Cela arrive-t-il que tu retravailles la matrice en métal ?

CT : Parfois, pour rajouter un détail ou obtenir un effet. C'est le seul cas où j'utilise une résine époxy, qui durcit en séchant.

CB : Des projets personnels ?

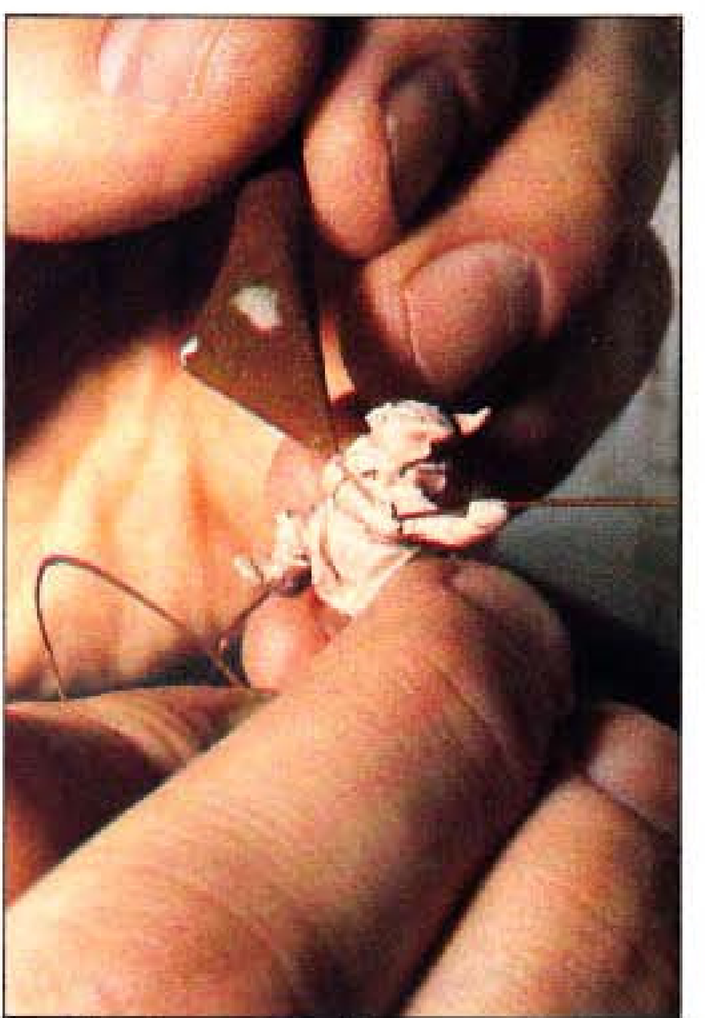
CT : je voudrais réaliser une série de figurines en 54 mm, qui permettent tout de même plus de choses. Et puis je sculpte des fusées comme celle de Dan Dare à temps perdu... c'est dire que ça n'est pas près d'être fini !

Texte et photos :
Didier Guiserix

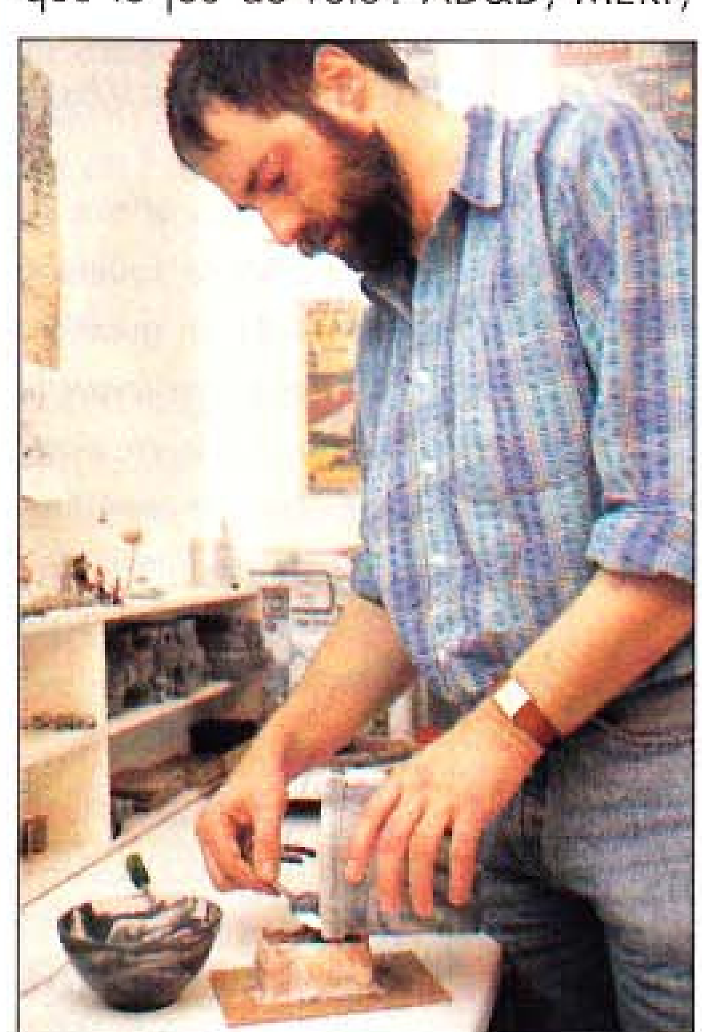




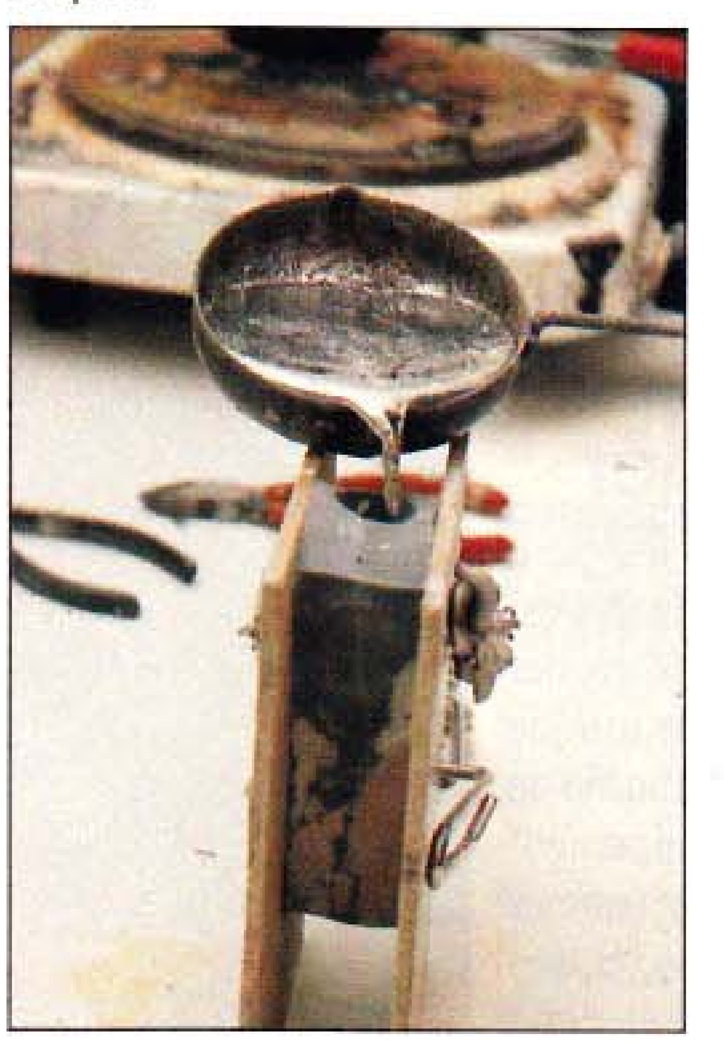




2 Première phase : l'attitude est donnée par l'armature en fil de cuivre. 3 Avant d'envisager les détails, Chris veille à rendre le mouvement qu'il a en tête. La silhouette prend forme en rajoutant par petites touches des « boulettes » de Plasticine, une pâte à modeler courante. 4 Ici, la scène comprend plusieurs personnages, qui sont travaillés en parallèle. Chaque modification sur une figurine se répercute sur les autres. 5 Cette spatule en plastique est à peu près l'unique outil qu'utilise le sculpteur, depuis les lignes générales jusqu'aux cheveux en passant par les plis des vêtements. Alors que le scalpel tranche ou griffe, la spatule repousse la pâte, qui reste homogène et peut être retravaillée.



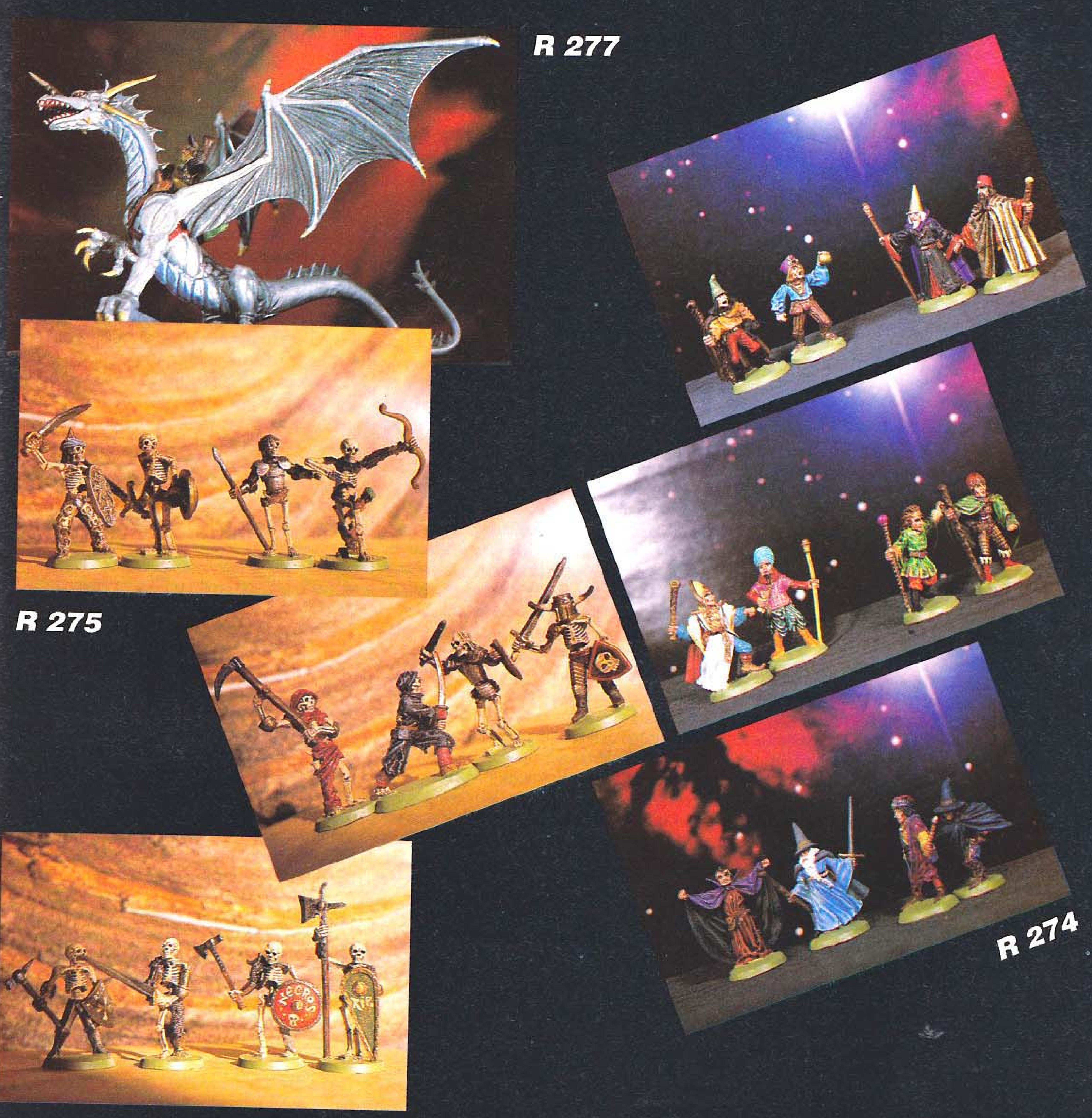






6 Une fois le modèle terminé, Chris crée une boite, avec de la Plasticine encore. Cela permet de maintenir la figurine horizontale en la fixant par le pied fil de cuivre. Il y coule le polymère liquide qui donnera (dans six heures) le premier moule. 7 Opération délicate : le moule est découpé au scalpel, très exactement au milieu. L'emplacement de la figurine a été marqué sur le fond de la « boîte », et s'est reporté sur le moule. L'original est détruit par cette opération. 8 Les deux parties du moule sont talquées afin que le métal glisse facilement. Le métal est ensuite coulé ; il s'agit d'un alliage spécial, qui s'infiltre dans le moindre détail. La matrice qui en sort est parfois retouchée, puis part direction la fonderie, où l'on en tirera plusieurs matrices de seconde génération afin de faire les moules de série... 9 Sur ce modèle de série, on voit que Chris Tubb, après notre série de photos, a modifié Frodon rescapé qui ne se tient plus que par un seul bras, accentuant l'effet dramatique.

RAL PARTHA





un
PLATEAU

Civilisation

De l'âge du bronze à l'âge du Bronx, quelques millénaires de marche en avant!

Né en Angleterre il y a une dizaine d'années chez Hartland Trefoil Ltd, Civilization a donné naissance à une adaptation américaine (Avalon Hill) puis à une récente réédition anglaise (Gibson Games). Le dernier rejeton de la série, qui ne démérite pas de ses ancêtres glorieux, est édité par Jeux Descartes, en français cette fois, sous le nom de Civilisation.

Une vaste épopée

Le but du jeu est d'une simplicité biblique (au sens propre si j'ose dire...). Il s'agit pour chaque joueur de prendre en main le sort d'un peuple méditerranéen (parmi neuf possibles) et de le faire évoluer, depuis le néolithique jusqu'à l'âge de fer, à grands coups d'accroissement de population, de création de villes, d'utilisation du commerce, du progrès scientifique et social; bref d'en faire une civilisation. L'immensité de l'aire de jeu (le bassin méditerranéen au sens large, s'étendant de Carthage à la mer Caspienne et de la vallée du Nil à celle du Danube) et la période couverte (environ huit mille ans) font de Civilisation une sorte de «péplum» du jeu de simulation.
Chaque joueur est représenté au départ par un unique pion de population perdu au bord du plateau de jeu (à l'exception de la Crète, en plein centre et vulnérable de tous côtés), mais les choses évoluent très vite, par la magie de la multiplication.

Un tour de jeu = quelques générations

La règle de jeu propose plusieurs versions, dont seule celle dénommée «Civilisation, règle intégrale» sera évoquée ici. Les autres versions (Jeu des premières sociétés, Nomades et navigateurs, Fermiers et citadins) ne sont que des simplifications destinées à faire mieux comprendre les principes de la simulation aux joueurs débutants ou inexpérimentés.
Un tour de jeu se décompose en phases successives, à accomplir dans l'ordre.

1 - Collecte des taxes : c'est le nerf de la guerre et parfois la cause de bien des troubles. Il s'agit, par ville construite, de prélever un tribut, c'est-à-dire de transférer deux pions de sa réserve de population vers son «trésor». Le total disponible, «Population + Trésor», étant une constante, le manque de l'un (ou la surabondance de l'autre) peut être gênant... et conduire à une révolte des cités.
2 - Expansion des populations : une progression exponentielle fait tout simplement se multiplier par deux les populations en place.
3 - Recensement : les populations de chaque civilisation en présence sont dénombrées. Ce recensement sert uniquement à déterminer l'ordre dans lequel se fera la phase de mouvement.
4 - Construction de navires et/ou entretien de ceux existants : moyen de locomotion indispensable pour certains peuples, véhicules de leur expansion territoriale pour d'autres, les navires sont payables par des ponctions sur le trésor ou en unités de population, indifféremment.
5 - Mouvement : dans l'ordre décroissant donné par le recensement (phase 3). Chacun déplace ses pions à travers une seule frontière entre deux territoires, ou quatre frontières si le voyage s'effectue par mer. Attention, au début au moins, les bateaux sont limités au cabotage (navigation en vue des côtes) uniquement.
6 - Conflits : la production agricole de chaque territoire ne peut supporter qu'un nombre limité de populations. Au cas où deux civilisations (ou plus), dont le nombre total de populations excède ce maximum, se trouvent sur un même terrain, il y a conflit. Il est aussi possible à des populations «errantes», dans certaines conditions, de s'attaquer à des cités. Les combats sont extrêmement simples à résoudre et *très* meurtriers. Un peuple belliqueux n'a que peu de chances de succès à Civilisation. A l'issue de cette phase, tout peuple ne possédant pas sur le terrain un minimum de deux populations par ville construite, voit ses villes en excès retourner à la terre (les villes doivent manger, et ce sont les gens des campagnes qui les nourrissent).
7 - Construction des cités : les mouvements ont permis de regrouper les populations en vue de cette phase. Six populations, sur un site favorable, ou douze ailleurs, peuvent unir leurs efforts pour bâtir une ville. Les populations sont alors retirées du plateau et remplacées par un pion symbolisant cette ville. Sont aussi retirées du terrain toutes les populations excédant la capacité agricole des territoires occupés.
8 - Obtention des cartes de commerce : chacun reçoit autant de cartes de commerce, de valeur croissante, qu'il possède de cités. Si le Trésor est assez fourni, il est possible d'acheter (pour 18 pions chacune) des cartes de commerce d'Or, les plus chères du marché. C'est à ce moment que des calamités, qui se résoudront plus tard, peuvent se déclencher (Eruption volcanique ou séisme, Inondation, Famine, Guerre civile).
9 - Commerce : le principe du jeu voulant que deux cartes d'une même nature commerciale aient une valeur supérieure à la somme de leurs valeurs (la progression se fait comme le carré du nombre de cartes détenues), il est intéressant, à ce moment, de réussir des échanges fructueux avec ses adversaires/partenaires. Ces échanges, en partie ouverts, en partie cachés, effectués simultanément par tous les joueurs, permettent à une seconde catégorie de calamités (toujours résolues plus tard) de se produire. Ce sont les conséquences des échanges commerciaux incontrôlés et des voyages (Epidémie, Désordres civils, Iconoclasme et hérésie, Piraterie).
10 - Acquisition des cartes de civilisation : le but principal du jeu, on y arrive. Les combinaisons de cartes de commerce permettent à présent d'acheter des cartes de civilisation, c'est-à-dire de progrès, dans des domaines aussi divers que la Démocratie, la Musique, la Poterie, l'Agriculture, l'Astronomie, la Métallurgie et bien d'autres encore. Il y a ainsi seize aspects différents de la civilisation, de valeurs différentes, répartis en quatre catégories : Art, Artisanat, Science et Civisme. Certaines cartes de civilisation apportent un progrès réel dans leur domaine (Astronomie permet de voyager à travers la mer, en abandonnant le cabotage ; Agriculture permet d'augmenter le nombre de populations pouvant vivre sur un même territoire), d'autres influent sur la résolution de certaines calamités (Génie Civil en cas d'Inondation). Toutes accordent un «crédit» pour l'achat de cartes de civilisation de la même famille ou ayant des affinités avec elle (les cartes de Science accordent un crédit d'une valeur de 20 entre elles et pour l'acquisition de la Philosophie). Ces crédits étant cumulatifs, il devient relativement facile, après un certain stade, d'augmenter son capital de civilisation. Mais attention, il faut exercer un choix judicieux, car pour gagner, il faudra obtenir un certain nombre de points de civilisation (de 1200 à 1400 selon les peuples), avec un maximum de 11 cartes. A l'issue de cette phase, chaque joueur ne devra plus avoir en main que 6 cartes de commerce, quitte à se défausser de l'excédent.
11 - Résolution des calamités : elles sont appliquées et résolues dans l'ordre croissant de leur origine (d'Eruption volcanique à Piraterie), une même civilisation ne pouvant subir que deux calamités au

maximum (les autres sont simplement ignorées). Certaines calamités, se produisant à un moment critique, sont suffisamment graves pour mettre en péril une civilisation, la laissant exsangue pendant plusieurs tours de jeu...

12 – Progression sur la Table de Succession Archéologique (TSA) : les civilisations, se développant, peuvent prétendre accéder à un plus haut niveau de développement, symbolisé par un avancement sur la TSA. Cette table est divisée en périodes archéologiques (du néolithique au second âge du fer). Chaque âge a ses propres critères d'évolution, de difficulté croissante, que chaque civilisation doit satisfaire pour pouvoir y accéder. La victoire ne peut s'obtenir qu'une fois entrée, et fermement installée, dans le second âge du fer.

Une pyramide, avec ou sans l'Egypte...

Comme on peut le voir, la structure du jeu est à la fois simple et (presque) réaliste, en ce sens que toutes les décisions prises par le joueur ont une importance sur l'évolution de sa civilisation, et surtout qu'il est impossible de gagner sans envisager toutes les branches de développement. Une civilisation uniquement agricole ne peut prétendre à la victoire, pas plus qu'une qui privilégierait le développement des cités, de l'industrie ou de l'art de la guerre exclusivement. Un développement harmonieux est nécessaire pour arriver au bout des difficultés posées par le jeu lui-même et les autres joueurs éventuellement.

Pour résumer cette structure pyramidale, l'accroissement de la population permet de construire des villes. Ces villes donnent accès aux valeurs commerciales par le biais des cartes de commerce. Les échanges commerciaux entre voisins enrichissent les peuples et leur permettent d'augmenter leur niveau de civilisation par l'achat de cartes de civilisation. Ces niveaux mesurent la progression des civilisations sur une échelle archéologique, la TSA. Les calamités, naturelles ou provoquées par l'Homme, sont là pour d'une part mettre un peu de piquant au jeu et nous rappeler que rien ne s'obtient aussi aisément que l'on pourrait le croire...

Attention à la marche

Quelques petits détails surprendront certainement les habitués de la version américaine, la plus répandue jusqu'à présent. Les traducteurs de Jeux Descartes se sont vus imposer de prendre la règle anglaise comme base de départ, avec interdiction formelle d'en changer une seule ligne. Avalon Hill s'étant pour sa part livrée à un léger travail d'adaptation, des différences existent entre les deux jeux, selon que vous l'écriviez avec un S ou un Z :

— Le placement de départ est imposé dans une zone précise pour la version française, alors que le choix est laissé sur toute une bande de territoires dans la version américaine.

— L'ordre des phases du tour de jeu est légèrement modifié, mais cela ne se ressent pas (en particulier en ce qui concerne le moment où s'effectue le contrôle de ravitaillement des cités).

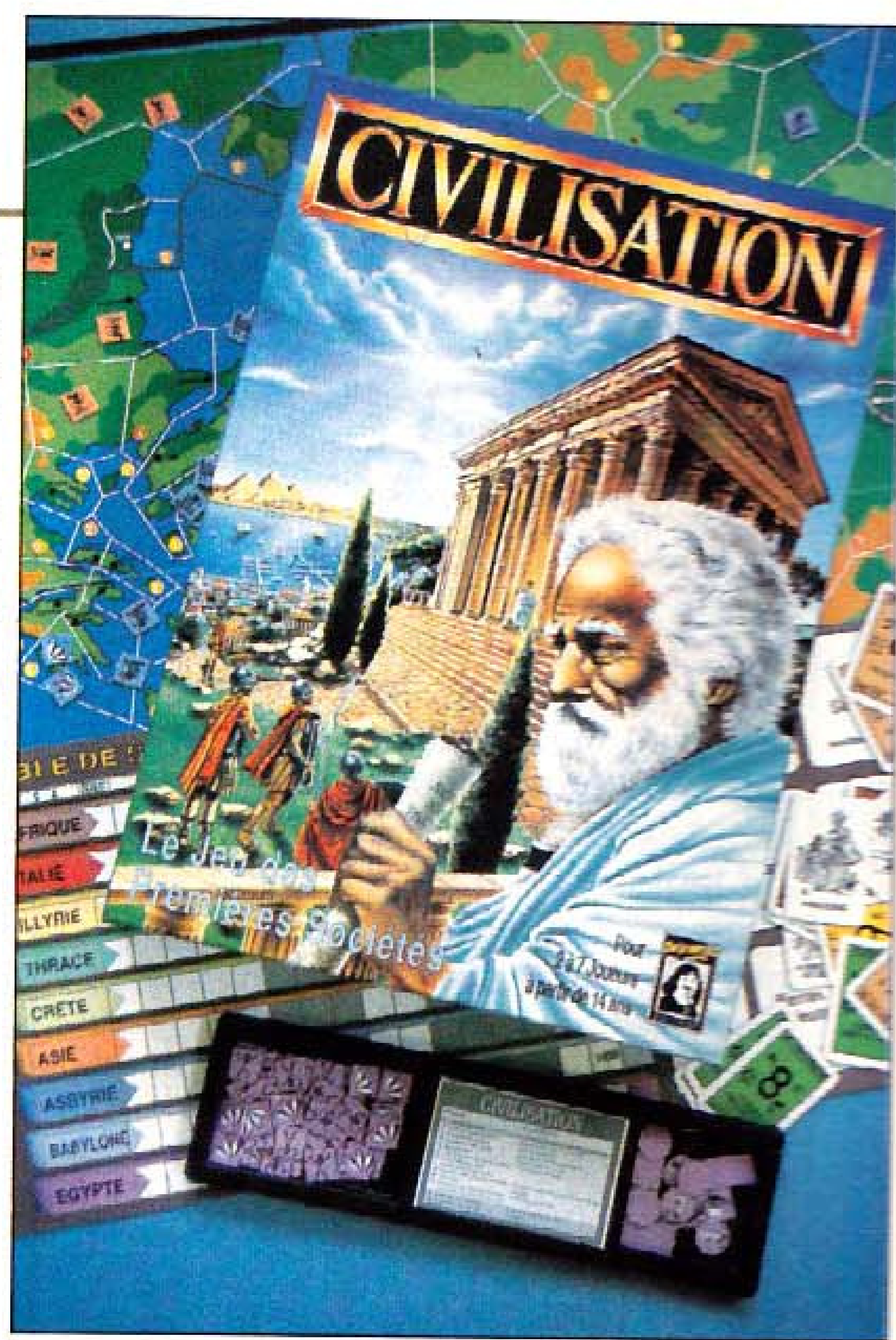
— L'ordre d'apparition des calamités est radicalement différent (version américaine : Eruption volcanique, Famine, Guerre civile, Inondation ; version anglaise et française : Eruption volcanique, Inondation, Famine, Guerre civile). Là encore, ce n'est pas très important, il suffit de se fier à l'emplacement et à l'ordre d'apparition des cartes.

Au niveau de la traduction, on peut trouver quelques difficultés d'interprétation dans le texte français, qui se veut concis, au détriment parfois de la clarté. La plus flagrante étant l'influence de la Métallurgie en cas de conflit (p11) : le joueur possédant Métallurgie, retirera ses pions en dernier, dans tous les cas, même s'il n'y a que deux nations en présence. Les autres menus problèmes apparaissant à la lecture sont facilement résolus par la simple logique et le bon sens.

Le problème le plus gênant vient à mon avis d'une erreur dans la traduction de la calamité « Guerre civile », qui a pour effet d'en fausser intégralement la résolution. En effet, le premier paragraphe de la V.F. stipule : « 35 unités du joueur victime font sécession, 15 sont choisies par lui-même et 20 le sont par n'importe quel autre joueur qu'il aura désigné. Les 20 pions sont temporairement retournés. Le joueur victime choisit alors lequel de ces deux camps il veut conserver. Le joueur qu'il a désigné annexe alors l'autre groupe et transforme les unités en marqueurs de sa propre couleur. »

La version anglaise, quant à elle, se lit comme suit (en V.O. d'abord) : « 35 units secede, 15 chosen by the player himself and 20 by his nominee. These units are temporarily turned blank side up. The player then decides which group he will continue to play. His nominee then annexes the other group and changes them to his own colour. » Ce qui se traduit par : « 35 unités du joueur victime font sécession, 15 sont choisies par lui-même et 20 le sont par n'importe quel autre joueur qu'il aura désigné. Ces pions sont temporairement retournés (N.D.L.R. : c'est-à-dire les 35). Le joueur victime choisit alors lequel de ces deux groupes il veut conserver (N.D.L.R. : c'est-à-dire soit les 35 insurgés, soit ceux qui restent.). Le joueur qu'il a désigné annexe alors l'autre groupe et transforme les unités en marqueurs de sa propre couleur[1]. »

> **FICHE TECHNIQUE**
>
> *Editeur :* Jeux Descartes, décembre 1989
>
> *Nombre de joueurs :* 2 à 7
>
> *Thème :* développement d'une civilisation autour de la Méditerranée, de 8000 à 250 av. J.-C.
>
> *Matériel* (dans une belle boite bien pleine, contenant tout le matériel de la boite originale) : un plateau cartonné représentant l'aire de jeu, divisé en zones limitées par des frontières ; un second plateau plus souple où se trouve la Table de Succession Archéologique ; 55 pions population, 2 marqueurs, 4 pions bateaux et 9 pions cités, par peuple ; 72 cartes de commerces et calamités, 72 cartes de civilisation ; 7 « tableaux de bord » individuels.
>
> *Niveau de difficulté :* joueurs expérimentés pour la règle intégrale, mais il existe des règles simplifiées « didactiques », 16 pages de règles en tout.
>
> *Durée d'une partie :* 10 à 12 heures avec 7 joueurs.
>
> *Originalité :* système d'évolution pyramidal d'une société prise dans son ensemble.
>
> *Prix :* 340 F.



Rappelons tout de même que, dans les deux cas, la Guerre civile est sans effet si la civilisation possède 35 unités ou moins. On voit donc que pour la traduction française, ce sont 15 unités au minimum et 20 au maximum qui risquent de changer de main à l'issue de cette calamité, quel que soit le nombre total d'unités possédées. Alors que pour la version originale anglaise, l'ampleur de la catastrophe sera fonction de la taille de la civilisation, la laissant avec au moins 35 unités en place... L'essentiel de cette calamité est qu'elle ne doit pas avoir un résultat constant (perte de 15 unités dans la V.F.) mais fonction de la puissance de la victime, la ramenant ainsi à une valeur fixe.

Résultat des courses

Civilisation est un excellent jeu aux possibilités multiples, bien servi par une présentation de bonne qualité même si l'on peut faire quelques petits reproches à la traduction. Il existe (en anglais) des extensions permettant de jouer dans le cadre d'un bassin Méditerranéen plus complet (incluant la péninsule Ibérique et le sud de la France) ainsi que de nouvelles cartes de commerce. On peut raisonnablement espérer que Jeux Descartes décidera de les éditer aussi en français. Il est vrai qu'à 7 joueurs, le petit nombre de cartes de commerce de cette version pose parfois des problèmes. Le fanzine Trahison ! [2] a publié quant à lui des TSA réduites (pour simplifier) et des variantes plus réalistes (pour compliquer) et, dans tous les cas, multiplier les possibilités du jeu.

André Foussat

1) Pour ceux qui ne sont pas convaincus : il est parfaitement logique qu'un joueur ait 2 camps, ceux qui sont retournés et les autres, et choisisse alors. En suivant l'interprétation de la version française, comment un joueur ayant 50 pions distingue-t-il les 15 qu'il vient de choisir de ceux qui n'ont pas pris part à la guerre civile ?

2) Trahison ! : 99 bd Raspail, 75006 Paris.

Wargames et jeux de rôle relèvent de deux conceptions fort différentes du jeu. Les principes qui régissent ces deux systèmes de simulation n'ont que peu de choses en commun. Mais surtout, ce sont leurs univers de référence respectifs qui divergent. Si les jeux de rôle font, dans la majorité des cas, appel à l'Imaginaire et aux penchants marqués de leurs pratiquants pour le merveilleux et/ou le dépaysement en général, les wargames sont d'abord et avant tout, faits pour les amateurs d'Histoire, de stratégie, et de tactique militaire (même s'il n'est pas interdit d'être éclectique!). Et pourtant... En cherchant bien, des passerelles existent entre ces deux univers, qui ne peuvent être que profitables et enrichissantes pour tous. La rubrique wargame de ce numéro vous en présente quelques unes. Tomorrow The World satisfera les wargameurs «purs et durs», de préférence friands de «Seconde Guerre mondiale», comme les aficionados de science-fiction. Comme quoi on peut aimer P.K. Dick ET les panzers! Les scénarios d'Imperium Romanum II ont de quoi faire rêver tous les fervents de grandes épopées. L'histoire de l'Empire romain vaut largement Glorantha ou les Jeunes Royaumes. Enfin, que serait une campagne de jeu de rôle sans grandes batailles? Que serait «Le Seigneur des Anneaux» sans la bataille des Champs de Pelennor? Donc, si voir s'affronter les cuirassiers français et les Black Watch vous ennuie, libre à vous de les remplacer par des orques et de la cavalerie elfe. Notre adaptation de Première Ligne au médiéval-fantastique est faite pour cela...

Laurent Henninger

Tomorrow the world

le cauchemar ultime

Vous trouvez qu'en cette fin de siècle, rien ne va plus ? Vous cherchez un jeu qui vous fasse passer des frissons dans le dos ? Alors, essayez d'imaginer... L'uchronie, forme très particulière de science-fiction et que nous pourrions tout simplement appeler « histoire hypothétique » pourrait bien être l'alcool fort que vous recherchez.

Et si Hitler était arrivé au pouvoir dès sa première tentative, lors de son putsch de 1923 ? Et si en 1932, Roosevelt avait été assassiné et les U.S.A. étaient restés isolationnistes ? Et si la Luftwaffe avait gagné la bataille d'Angleterre, en permettant l'invasion en septembre 1940 (opération Seelöwe) ? Et si, Leningrad et Moscou tombées en 1941, Staline avait été exécuté par le Politburo ? Et si les porte-avions américains avaient été coulés à Pearl Harbor et la guerre du Pacifique perdue en 1942 ? Et si les pays d'Amérique du Sud avaient basculé, qui dans le camp nazi, qui dans le camp nippon ? Et si, dans une pince géante, l'Axe Berlin-Tokyo avait broyé l'U.R.S.S. et l'empire britannique ? Et si en 1944, les U.S.A. (affaiblis par une cinquième colonne pronazie et par l'élimination de leur président au cours d'une opération des commandos parachutistes d'Otto Skorzeny) rendus impuissants à repousser le débarquement des panzers, s'étaient retrouvés partagés entre le Reich et l'Empire du Soleil levant ? Et si...

Heureusement... Il n'en a rien été ! Mais si cela avait été le cas, eh bien, ce qui est plus que plausible, c'est qu'à la Seconde Guerre mondiale n'aurait sûrement pas succédé une paix de mille ans. Car en 1946, à la conférence de Wannsee, l'Ober-Kommando der Wehrmacht adopte la « Solution finale » à la « Question japonaise » et prépare simultanément l'opération Attila, gigantesque blitz en Asie du nord et l'opération Bélisarius, qui n'est rien d'autre que l'assaut amphibie de l'archipel nippon. A Hermann Goering, qui lui demande si le Reich n'a pas les yeux plus gros que le ventre, le Führer répondra : « Mon cher Hermann, vous avez douté de moi lorsque je vous ai dit que nous conquerrons la France, et que nous conquerrons l'Angleterre, et encore que nous conquerrons la Russie. Vous avez, encore et encore, douté de moi lorsque je vous ai dit que nous conquerrons l'Amérique. Et aujourd'hui, Schweinhund, vous doutez toujours ! Je vous l'assure, la conquête du Japon sera simple comme un coup de fil. »

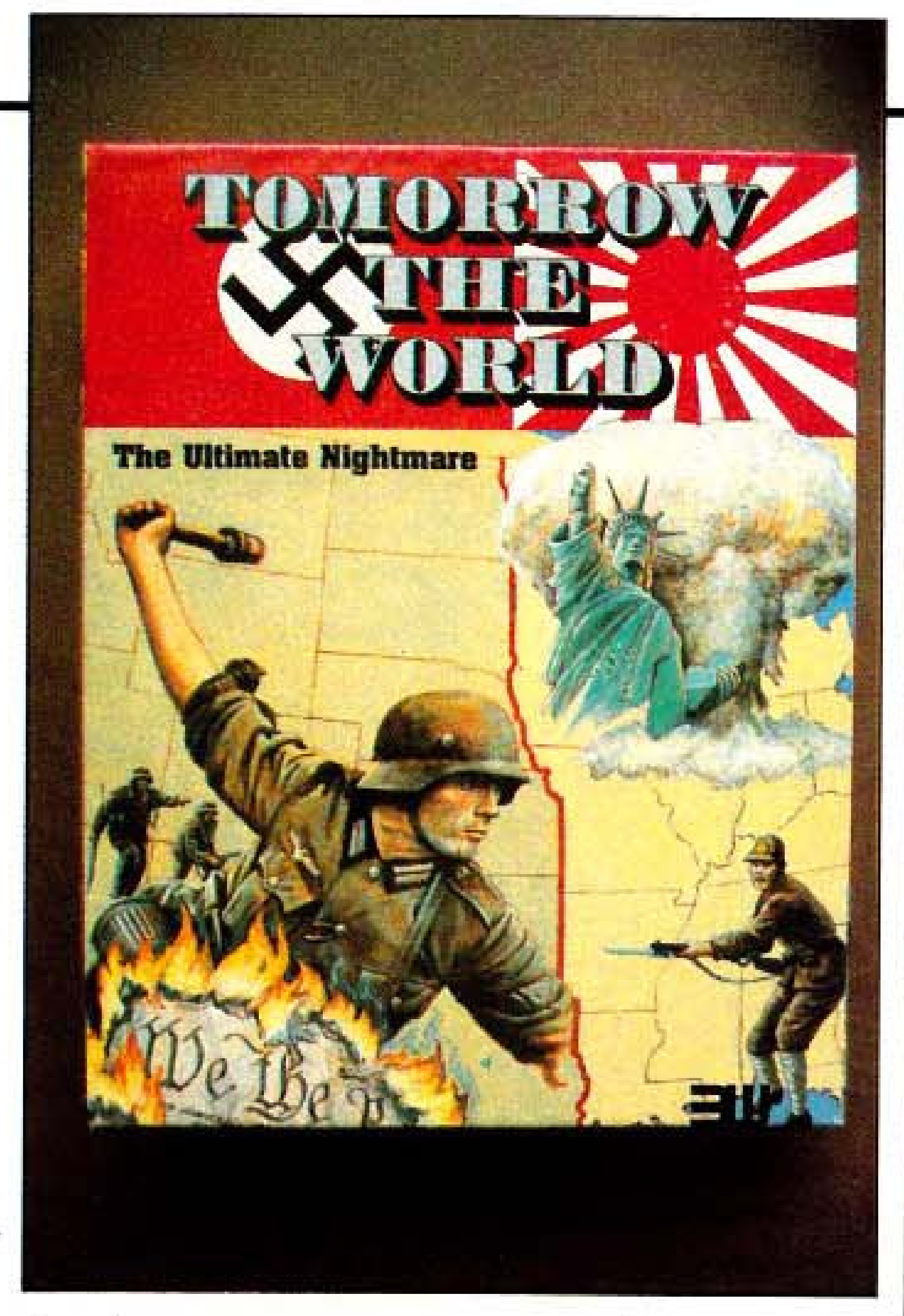
En 1946 et 1947, les deux empires se préparent à la guerre, ralliant chacun les bonnes volontés disponibles à l'intérieur de leurs conquêtes, déstabilisant celles de l'ennemi (Kempetaï contre Abwehr, puis contre Gestapo après l'exécution de l'amiral Canaris pour haute trahison !), construisant en série et investissant massivement dans la recherche (c'est Henschel-Ford contre Nakajima-Boeing). Les SS, État dans l'État, se renforcent et s'internationalisent. En sus des unités germaniques, de la SS Nordland, de la SS Niederland et de Légion Charlemagne (sic), on trouve la SS Afrikaner, la Légion Amerika (les anciens du KKK), la SS Ostland (Baltes et Ukrainiens), des Cosaques, la SS Canada (les Québécois), la SS Argentina et la SS Arabia. Goebbels évoque le spectre des hordes asiatiques détruisant la Civilisation européenne ; le Führer dénonce la politique d'accueil de l'empire japonais, devenu l'ultime refuge des Juifs et des bolcheviks, et donne le mot d'ordre : « Aujourd'hui l'ouest, demain le monde ». L'organisation Todt entame la construction d'un réduit défensif gigantesque dans les Alpes et poursuit celle du mur de l'Atlantique. En 1948, les deux camps ont réussi à faire exploser des bombes atomiques. Le 20 avril, alors que le IIIe Reich célèbre en grande pompe l'anniversaire du Führer, la Chancellerie reçoit un communiqué de Tokyo : c'est une déclaration de guerre formelle. Dans les minutes qui suivent, l'OKW apprend que partout, les forces japonaises sont passées à l'attaque. L'ordre est donné de les repousser et des contre-offensives sont immédiatement planifiées. La Troisième Guerre mondiale a commencé...

Et si...

L'argument de *Tomorrow the world* réside dans cette formule : « Et si... ». Et si l'Allemagne nazie et le Japon impérial, trois ans après avoir conquis la planète à l'issue de la Seconde Guerre mondiale, s'étaient affrontés dans une Troisième Guerre mondiale, en 1948 ? Le sujet est relativement ambigu, et pourrait laisser croire à la production de cerveaux malsains. Ceux qui dénoncent dans les jeux de simulation un « poison de l'esprit » trouveraient là de quoi disserter... Heureusement, Ty Bomba, en guise de déclaration liminaire, condamne le racisme et tous les extrémismes. Il établit un parallèle entre son jeu et *Dr. Folamour* (le film), les qualifiant tous deux de comédie noire, et dans la bibliographie du jeu, il cite P. K. Dick et *Le maître du Haut Château* (voir l'encadré). Pour le reste, il ne prétend qu'examiner une situation militaire qui aurait pu advenir...

Le nerf de la guerre

Le jeu fournit deux cartes superbes représentant l'ensemble du monde en une projection de Mercator. Cette carte ne comporte pas d'hexagones mais des « stations », c'est-à-dire que l'on se déplace de point en point. Ces centres, reliés par des lignes de communication, ont une couleur qui varie en fonc-



tion du terrain représenté. Certains d'entre eux sont spéciaux, comme ceux, par exemple, produisant du pétrole. Ceux qui donnent sur les océans servent à l'embarquement comme au débarquement des troupes. Les océans sont découpés en blocs inégaux (déformation des longitudes et des latitudes) et, sur le même principe, la carte entière est grillagée en zones aériennes.
La boîte comprend 400 pions. Une unité terrestre représente de 100 à 250 000 hommes, une unité aérienne de 1 000 à 2 500 avions, une unité maritime de 500 à 800 navires. 400 pions, c'est peu pour une guerre mondiale ! Ils se divisent en unités mécanisées (y compris les tanks), non mécanisées (infanterie, troupes de montagne, cavalerie), aéroportées, flottes de transport, sous-marins, et flottes de combat de surface (comprenant les cuirassées, les porte-avions et leurs engins). Pour donner une idée de la fluidité du jeu, il faut savoir que pour ces dernières, la Kriegsmarine n'en possède que 4, contre 7 pour la Marine impériale japonaise.
Trois chiffres reviennent partout : attaque-défense-mouvement pour les unités terrestres, combat-DCA-mouvement pour les unités maritimes. Chaque camp a des pions spécifiques, et dispose d'alliés (les États fantoches !) qui donnent un aspect folklorique à l'ordre de bataille. L'O.N.U. mis à part, il n'y a que 181 unités combattantes. Le Japon dispose d'à peu près 58 unités terrestres conséquentes, pour un potentiel de 185/180 (attaque/défense). Le Reich n'a lui que 45 unités de taille correcte, pour un total de 150/165. Les unités des « larbins » (20 % des unités du Reich, 14 % de celles du Japon) n'ont qu'un seul pas de perte et ne sont pas remplaçables. Elles jouent surtout le rôle de garnisons.
L'infanterie allemande est supérieure à son homologue japonaise, mais presque trois fois moins nombreuse ; hormis les unités de montagne, elle ne peut pénétrer en terrain montagneux. Et la règle concernant les attaques dites « banzaï » permet de faire beaucoup de dégâts. Les panzers sont faibles en attaque, mais peuvent mener de redoutables assauts mécanisés, puis se replier à l'abri. Le Königstiger Korps est une arme terrible, compensée certes par le Corps de Lance-Roquettes Impérial (directement dérivé des orgues de Staline). Les paras, de chaque côté, demandent une utilisation pensée, car ils peuvent sauver un combat ou bloquer une ligne de communication vitale. La plus belle unité du jeu est sans doute le corps blindé parachutiste (sic) Hermann Goering, dont l'utilisation peut faire basculer l'issue de la guerre (surtout avec l'intervention du Flieger Korps, bonus suicide parachutable).
Les avions sont indifférenciés. Personne n'a inventé le principe du bombardement stratégique, évidemment, et c'est bien dommage.
Les marqueurs signalent le contrôle, les armes nucléaires, les sites radioactifs, l'absence de ravitaillement, la supériorité aérienne, les attaques « banzaï », les points de production (PP), les fortifications. A chaque tour, des pions rebelles peuvent apparaître, au hasard (l'O.N.U. a pris le maquis).
Les règles sont simples, agréables à la lecture, d'autant que des diversions très à propos viennent nous rappeler le sujet du jeu. Elles permettent d'en comprendre l'esprit et visent à occire quelques tabous, sur le nucléaire notamment. Les méchants étant partout, il ne s'agit ni d'avoir des scrupules, ni d'avoir des remords. La narration de l'histoire alternative fait 8 pages, c'est un bel effort.

Un jeu à grande échelle

L'unité de temps est la saison (3 mois, printemps, été...). Du coup, le mouvement est foudroyant : une unité mécanisée traverse un continent en un tour, pendant qu'une flotte fait le tour du monde.
Chaque tour, les joueurs, ensemble, commencent par, dans l'ordre, examiner les agissements subversifs des rebelles de l'O.N.U., résoudre les bombardements nucléaires, régler le problème de la supériorité aérienne. Puis, chacun joue à son tour, c'est-à-dire ravitaille, reconstruit, et bouge ses unités. Des interceptions sont possibles et réussissent même parfois de façon automatique. Cette règle est fondamentale, son application fera la joie de tous ceux qui aiment les paris et le bluff stratégique. Enfin, après la résolution des combats, on réexamine le ravitaillement.
Les mouvements sont simples. Chaque centre peut contenir un maximum d'unités en fin de tour, qui est indiqué sur la carte. Le coût de pénétration en mouvement des centres est fonction du terrain et du type d'unité. Tout ça se tient bien. Les unités aériennes elles, comme les navires, tiennent compte du quadrillage de la carte.
Pas d'hexagone, pas de table de combat ! Le système est celui de *Soldier King* : le défenseur étale ses unités, puis l'attaquant dispose les siennes en face, à son goût. S'il en a plus, il peut accentuer la pression sur certaines unités. S'il en a moins, certaines unités en défense ne seront pas attaquées. Le défenseur, après les tirs de l'attaquant, fera la même opération en sens inverse (et alors qu'il connaît les résultats de la première salve). Sur un dé à 10 faces, l'attaquant devra faire un nombre inférieur ou égal à sa valeur d'attaque et le défenseur un nombre inférieur ou égal à sa valeur de défense. Une unité touchée est retournée, et si touchée une nouvelle fois, détruite. Chacun peut alors se renforcer avec des unités adjacentes, et le carnage reprend, jusqu'à ce que mort s'en suive ou que l'un des deux renonce. Le principe est le même sur mer (les sous-marins tirant une salve en premier, mais celle-la est immédiatement exécutoire), comme dans les airs.
L'assaut mécanisé est identique au combat de base, à ceci près qu'aucun des camps ne peut se renforcer et que les unités mécanisées pourront continuer à bouger si elles ont triomphé. Les dés des combats sont modifiés par le terrain, les soutiens (aérien ou naval), la rage (berserck !), etc. Le « banzaï » double les valeurs en défense et en attaque des Japonais, mais l'unité est alors réduite d'un pas. Cela veut dire que de toute façon, une unité déjà entamée aura toujours intérêt à faire « banzaï »...
Dans le même registre des missions sans retour, les avions kamikazes doublent leur puissance de feu ! Tora, Tora, Tora !
Pour être ravitaillé, il faut tracer une ligne (en passant par des centres contrôlés ou amis, les marqueurs sont heureusement là pour les signaler) jusqu'à un centre industriel (CI) national encore épargné par la foudre nucléaire. On peut aussi s'en tirer en se reliant à une chaîne de 2 CI sur un même continent. Une unité non ravitaillée voit sa puissance de feu divisée par deux et est retirée de la carte à la fin de la saison.
Les CI produisent des PP, en nombre variable : généralement 1, mais cela peut monter à 4 (Détroit), voire à 9 (Osaka). Identique en début de partie, le nombre de PP va évoluer pour chaque camp, en fonction de l'exploitation des talons d'Achille de chaque complexe militaro-industriel : capture, nucléarisation, perte des matières premières de l'Indonésie ou du Caucase, par exemple.
Les unités reconstruites sont placées sur les centres nationaux, si elles reviennent de l'enfer, ou directement sur le front si c'est le manque de ravitaillement qui les avait désarmées. Chaque camp commence avec 62 PP, répartis en 40 CI pour les Allemands (15 PP à même le Grand Reich, le reliquat étant réparti dans le monde), et 17 CI pour les Japonais, plus à l'abri (concentration de 54 PP dans l'archipel et en Corée).
La construction se fait jusqu'à épuisement des PP (de toute façon, ceux qui ne sont pas dépensés seront perdus, alors autant ne pas avoir peur des pertes). Les prix vont de 2 PP pour une unité d'infanterie jusqu'à 4 pour une flotte de surface. A *TTW*, il faut garder constamment cette règle en tête : conserver l'esprit de la paix dans la guerre est une politique faible et cruelle ! Une guerre nonchalante n'économise ni le sang ni l'argent : elle les gaspille.
Chaque saison, au hasard, les joueurs ont droit à une, deux, ou trois attaques nucléaires, qu'ils alternent jusqu'à épuisement des munitions. Les cibles privilégiées sont les CI (dont la production est affectée) et les piles de pions imprudentes. La portée se mesure sur le quadrillage (2 blocs), une unité terrestre ou une flotte faisant office d'artillerie. Il y a donc des périmètres de sécurité à défendre absolument.

« Le Maître du Haut Château »

Sous ce titre ce cache le seul roman primé de Philip K.Dick, qui reçut donc le Hugo en 1963. Comme presque tous les livres de cet auteur, un thème générique est développé à travers plusieurs angles. Dans celui-ci, c'est l'Histoire qui est le pivot. Que ce soit avec l'Histoire officielle (l'Allemagne et le Japon ont gagné la guerre en 1945), l'Histoire alternative (un dissident prétend que le monde actuel est un monde parallèle, et que dans le « vrai » monde, l'Angleterre est la nation coloniale dominante), l'Histoire économique (les Japonais imposent leur vision « capitaliste » du monde aux U.S.A.), l'Histoire des objets (un briquet qui a appartenu au président Roosevelt est-il fondamentalement différent d'un briquet du même modèle appartenant à John Smith ?), l'Histoire artistique (les Japonais sont fous de design « grotesque » américain, de la même façon que les Parisiens branchés adorent l'art nègre).
Un roman qui devrait être lu par tous les wargameurs avides de « what if », et qui va bien plus loin que : « Et si Napoléon aurait foutu la pâtée aux Anglais, ce serait vach'ment génial ».
IFR

Heureusement, la bombe atomique fasciste n'est pas très fiable ! Les effets sont fantaisistes et le fruit du hasard ; le résultat sera parfois mitigé, voire nul. Mais qui a dit que cette règle était optionnelle... Tout le problème du nucléaire, c'est que son utilisation prolongée risque de nous ramener en terrain connu : la Quatrième Guerre mondiale se fera-t-elle à coups de massue ? Car à partir de 35 champignons nucléaires, il est une possibilité que la partie s'arrête sur un hiver nucléaire et au 45e tir, la probabilité est de 100 %. C'est le pat !

Sur cette terre cauchemardesque, il reste quelques combattants de la liberté. Militairement dépassés, et complètement manipulés, ils survivent tant bien que mal, et ce d'autant plus que les forces du mal utilisent l'atome. Chaque saison, un joueur a 30% de chance de faire apparaître un pion O.N.U. dans l'une des conquêtes inoccupées de l'adversaire. Certes, ils ne bougent pas, mais ils se défendent jusqu'à la mort et surtout coupent le ravitaillement. Et, horreur, si on ne l'extermine pas, le virus démocratique se propage, et la saison suivante, un nouveau pion O.N.U. est automatiquement placé sur un centre adjacent ! Heureusement, nul doute que nos joueurs, avec un cynisme consommé, sauront s'accorder des trêves pour faire de temps à autre le nettoyage.

Pour gagner, il faut contrôler tous les CI. C'est long, et cela n'a rien d'évident. En face, enterré dans des bunkers inexpugnables, l'ennemi résistera jusqu'à la dernière bombe atomique ! La race aryenne doit vaincre ou périr ! Si le samouraï échoue, il devra se faire hara-kiri. *TTW* est un jeu sans morale, sans opinion publique, sans prisonniers, où les Conventions de Genève ne sont plus qu'un lointain souvenir. A côté, les wargames stratégiques modernes sont des escarmouches. *TTW, c'est la guerre totale !*

Angoisse stratégique

Au début de la partie, après répartition des camps, un joueur s'installe, puis l'autre, qui attaque immédiatement. C'est un très gros avantage, mais les bombes atomiques viendront rapidement niveler le terrain. Au gré des stratégies et des idées des joueurs, l'action se transporte de continent en continent, des théâtres d'opération s'activant alors que sur d'autres se fait le silence... Le jeu permet à chacun d'expérimenter des tactiques et des combinaisons très variées. Mais il s'agit de faire du blitz, sur terre principalement pour le Teuton, sur mer pour le Nippon. Même si le réalisme en pâtit, il s'agit bien de rééditer Barbarosa ou D-Day à l'échelle de continents.

Si le matériel allemand est meilleur, il coûte plus cher et il est moins évident à transporter par mer. Le Japonais, s'inspirant des tactiques soviétiques, peut jouer l'épuisement économique. Il tient les montagnes et les mers (s'il peut damer le pion aux U-boots). Le Reich dispose d'un fort potentiel. Il contrôle la Saxonie (ex Grande Bretagne), la Patagonia (ex Argentine), Nordland et a à ses côtés le Reich finnois, la Magna Italia (qui a absorbé les Balkans, la Suisse, les îles de la Méditerranée, la Lybie, l'Egypte, le Soudan, l'Abyssinie, la Somalie, le Kenya et le Tanganyika — c'est un jeu italien !), l'Empire Aryen (ex Perse), le Califat (Moyen-Orient), l'Afrique du Sud, l'Espagne, qui dans l'histoire, a récupéré le Maroc et toute l'Afrique occidentale française ; si le Reich a fait main basse sur l'Afrique équatoriale, la France a sauvé la Tunisie (sûrement au grand dam du Duce !) et l'Algérie et a même hérité de la Belgique pour ses bons et loyaux services. Le Japon, lui, peut compter sur la Sphère de Co-Prospérité, l'Inde et le Siam.

TTW est le jeu de l'angoisse stratégique. Les fronts sont des passoires et partout clignotent aux yeux de l'adversaire des failles qui sont autant de Stalingrad potentiels. Mais heureusement, il en garde autant à votre service et à votre tour... La tentation est grande de transformer chaque bataille en un Verdun accéléré, et à chaque jet de dés guette l'infarctus.

Est-ce une simulation ?

L'Axe aurait-il pu vraiment aller contre le sens de l'histoire ? Les bons ne battent-ils pas toujours les méchants ? *TTW* est une moue sinistre, un clin d'œil cynique. « Qu'avons-nous fait, qu'avons-nous fait ! »... font dire les créateurs du jeu à l'empereur Hiro-Hito en larmes au milieu de ses géraniums ! Heureusement, *TTW* n'est pas le Price of Freedom du wargame, justement parce que ce n'est pas un jeu de rôle. Sur un sujet scabreux, 3W a développé un jeu qui paradoxalement, avec ses règles simples, solides, agréables (qui ne laissent de côté aucun des grands principes de la simulation militaire type Seconde Guerre mondiale) est sans doute le moyen idéal d'initier des néophytes, toutes réserves idéologiques et morales mises à part. Au bout du compte, le seul reproche que l'on puisse faire à Ty Bomba, c'est de ne pas avoir respecté la neutralité de la Suisse...

Jean Nivel

FICHE TECHNIQUE

Wargame stratégique en anglais édité par World Wide Wargames (3 W).
Thème : après avoir gagné la Seconde Guerre mondiale et s'être partagé le monde, Japonais et Nazis en viennent aux mains.
Nombre de joueurs : 2. Assez bonne possibilité de jeu en solitaire.
Complexité : moyenne
Durée de jeu : 2 à 20 heures selon le scénario choisi
Matériel : 2 cartes (en papier), 400 pions, 2 dés à 10 faces, 1 plateau de rangement, 32 pages de règles, 8 pages d'histoire « alternative ».

Bibliographie Le combat aérien moderne : les ouvrages de référence (suite)

Joli morceau que la bibliographie concoctée par Hervé Hatt à propos du combat aérien. Mais, bien qu'il ait lui-même annoncé qu'il ne tenterait pas d'atteindre l'exhaustivité, il me semble que les quelques ouvrages suivants pourraient figurer dignement dans les rayonnages de l'amateur.

Tout d'abord, dans la catégorie des romans, ***Tempête rouge*** de Tom Clancy relate quelques missions stealth, en les attribuant alors au F-19 ; elles sont tout aussi applicables au F-117A, qui a d'ailleurs été utilisé au Panama ces derniers temps. Ensuite, ***Flight of the old dog*** de Dale Brown, nous donne un aperçu d'un aspect peu connu et probablement en voie de disparition : la mission d'un bombardier stratégique. Le vieux chien est en effet un vénérable *Big Ugly Fat Fucker*, un B-52 bricolé pour devenir un laboratoire volant de stealth (!) et qui va mener en U.R.S.S. une mission que les B-1B n'ont pas réussi à accomplir. Le roman est un peu élucubré, mais les descriptions de la vie et des actions à bord sont assez finement décrites, et probablement exactes, l'auteur étant un ancien navigateur sur BUFF.

En matière de description de matériels, je citerai ***Aircraft Armament***, de l'incontournable Bill Gunston (chez Salamander), qui aidera à mieux se repérer sur les fiches d'Air Sup/Strike. Dans le même ordre d'idée, mais à propos des appareils eux-mêmes, la bible sera le ***Jane's World Combat Aircraft***, version limitée aux avions et hélicos militaires d'un ouvrage plus gros, qui s'est vu amputé pour faciliter son acquisition côté portefeuille ; il est quand même difficile de le trouver en France à moins de 720 F.

Enfin, du point de vue des tactiques, je nommerai ***Strike*** de John Joss, petit ouvrage présentant l'historique et le travail de cette école, équivalent de Top Gun en matière d'attaque au sol. Dans le même domaine, ***Air to Ground Operations*** de J. R. Walker, chez Brassey's, traite le sujet d'une manière assez proche de celle de *Fighter Combat*. Enfin, ***Air Power, an overview of roles***, de R. A. Mason, chez le même éditeur, peut constituer une introduction convenable à *Fighter Combat* : il est moins cher, mais aussi moins facile à trouver.

Claude Esmein

Treillis, bananes et pieds de plomb, ou inefficacité navrante ?

Laurent Henninger, dans le dernier numéro (cf. *De la pertinence des wargames*), évoquait la nouvelle preuve du désarroi des forces américaines quand elles n'étaient pas dans leur élément. Je ne me pose pas en ardent défenseur de l'US Army, mais je me demande si la mollesse, voire le ridicule avec lesquels elle a mené l'opération *Juste Cause* n'a pas d'autres motifs.

Je tends à penser que c'est le cadre de l'action, la lutte contre la drogue, que l'US Army a combattu, plutôt que les gens qu'elle a eu en face d'elle... Il est fort possible que des généraux, et très haut placés, aient plus ou moins laissé entendre à leurs subordonnés qu'une réussite frappante n'était peut-être pas indispensable, sous peine de se retrouver à l'avenir régulièrement embarqué dans de telles actions ; alors que le problème relève plutôt de la maîtrise de la consommation et du trafic de stupéfiants par les services sociaux et policiers aux États-Unis que d'opérations militaires à l'étranger. En gros, ce n'est pas du boulot pour nous, nom d'une pipe, alors pas de zèle !

La lecture du dernier roman de Clancy, *Clear and present danger*, qui traite d'opérations anti-drogue, nous en apprendra peut-être plus sur le contexte...

Michel Vineau



IMPERIUM

Les wargames retraçant les campagnes antiques sont rares. Imperium Romanum II a la prétention de simuler celles du monde romain, sur un éventail de six cents années : Rome n'a pas été bâtie en un jour.

Après la défaite de Carthage, Rome, de par l'utilisation de sa puissance démographique et du génie de ses fils, est la première puissance du monde méditerranéen. Ses légions n'auront pas de mal à annexer les royaumes orientaux hellénistiques issus de l'ancien empire d'Alexandre. Ses frontières naturelles et ses ennemis, elle ne les trouvera qu'aux confins de la Mésopotamie et sur les rives du Rhin et du Danube. Mais la menace des barbares n'empêchera pas le monde romain de se déchirer jusqu'au dernier empereur, dans des luttes de factions qui finalement provoqueront sa perte.

Les outils de l'historien

Les auteurs proposent pas moins de 35 scénarios, qui mettent en situation des puissances majeures (personnalisées par 2 à 6 joueurs) et mineures, actives ou inactives, romaines, non-romaines-mais-quand-même-civilisées, ou barbares.

Le premier scénario, qui commence en 88 et se termine en 82 av. J.-C., s'intitule « Marius contre Sylla » et préfigure le réveil de l'impérialisme. Le dernier, c'est l'hypothétique « Bélisaire contre Justinien », qui débute en mars 540. Mais avant de simuler la conquête byzantine, vous aurez le loisir de reconstituer la lutte entre Jules César et notre premier héros national, Vercingétorix bien sûr. Vous pourrez vous plonger dans les affres des guerres civiles, avec « La crise du premier triumvirat » (César-Pompée-Crassus lorgnant tous le Rubicon, avec en toile de fond, le soulèvement des Gaules, les flèches des Parthes et les discours de Cicéron), ou celle du second (Octave-Antoine-Lépide). Si vous voulez essayer de comprendre la longue agonie de l'Imperium, vous pourrez jouer « La tourmente goth » et peut-être vaincre à Andrinople, ou encore affronter « Le Fléau de Dieu » et, dernier des Romains, arriver à convaincre les rois barbares de venir sauver l'Occident chrétien aux Champs Catalauniques...

Les scénarios sont souvent déséquilibrés, de par la volonté même des auteurs qui ont gardé une approche historique de la répartition des forces sans en faire un prétexte : l'étude des faits historiques est extrêmement rigoureuse, poussée très loin dans le détail. Il suffit pour s'en rendre compte de parcourir la bibliographie fournie avec les règles, sûrement l'une des plus impressionnantes de l'histoire des jeux de simulation.

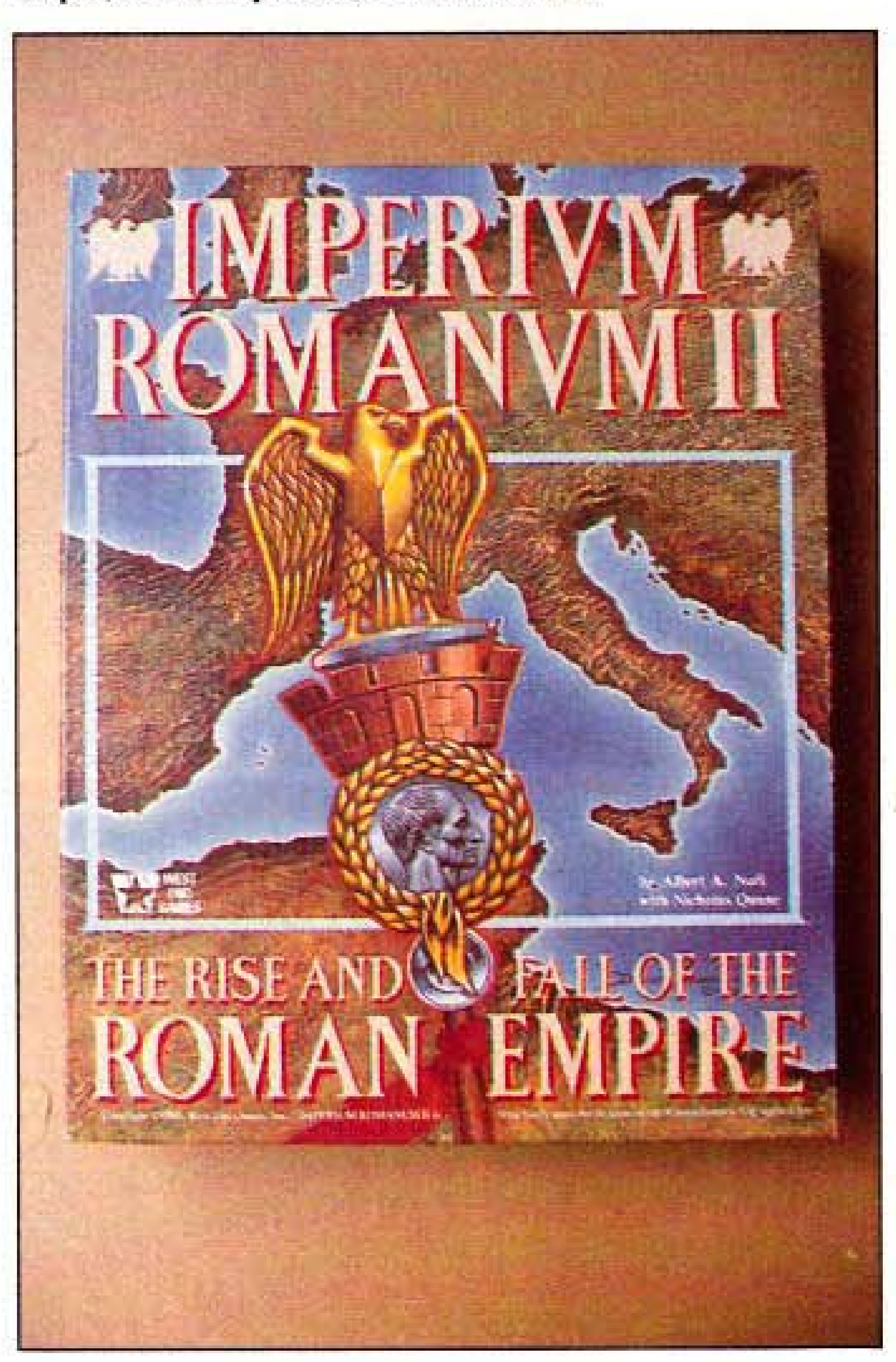
Le but donné le plus souvent à chaque faction par le scénario, est la conquête de provinces, c'est-à-dire la prise de contrôle de leurs villes, si elles en ont (les villes, c'est la civilisation). L'occupation des provinces barbares (sans villes) posera bien des problèmes. Chaque scénario s'arrête sur une date butoir. Mais dans la plupart des cas, le ou les vainqueurs se seront dégagés bien avant.

Le jeu présente des aspects exotiques et ce n'est pas le moindre de ses charmes. Non comptés les Romains, il fait intervenir un grand nombre de peuples : Alamans, Arabes, Arméniens, Berbères, Bulgares, Burgondes, Saxons, Egyptiens, Francs, Frisons, Goths, Grecs hellénistiques, Hérules, Huns, Juifs, Lombards, Numides, Ostrogoths, Parthes, Perses, Quades, Suèves, Thuringiens, Vandales, Wisigoths... À travers les scénarios défile, de Vercingétorix à Clovis, une extraordinaire galerie de portraits, avec des figures pittoresques comme celle de l'esclave Spartacus, du rusé Mithridate, de la belle Cléopatre, de l'infâme Brutus, du Numide Juba, de la mystérieuse Zénobie, du grand Théodose et du fidèle Stilicon, ou encore celle de l'eunuque Narses. Même s'ils ne servent à rien, des pions représentant quelques empereurs décadents sont fournis : Commodes, le cruel Néron, le scandaleux Eliogabal et le fou Calligula. Rien n'empêche d'ailleurs de créer de nouveaux scénarios, tout le matériel est là. Et, prouvant qu'ils ne sont pas des universitaires prétentieux, les auteurs ne résistent pas de temps en temps au clin d'œil ; c'est ainsi que l'un des chefs gaulois révoltés, celui qui apparaît en Bretagne, s'appelle... Astérix ![1]

Les outils du joueur

La carte du jeu (en deux morceaux) représente l'Europe et le Proche-Orient. Elle s'étend du Danemark à la Lybie, de l'Irlande au golfe Persique, du Maroc à la mer Caspienne. L'échelle est au 1/5 000 000. Les dimensions géographiques sont respectées et, pour ce qui est des critères esthétiques, les plus exigeants d'entre vous seront satisfaits. Elle est découpée en 66 provinces (politiques et historiques), de l'Achæ jusqu'à l'État-cité de Tyras. Les caractéristiques des provinces (existence de terres cultivées, présence d'un réseau routier, revenu) évoluent selon les époques et des villes apparaissent et disparaissent. Il y a 800 pions de 10 couleurs différentes. Il s'agit essentiellement de pions d'infanterie lourde (légions romaines, hordes barbares), de 5 000 hommes environ, d'auxiliaires (infanterie ou cavalerie légère avec ou sans arc) d'à peu près 1 500 guerriers, de flottes (25 à 30 galères par pion) et, à partir du IIIe siècle, d'unités lourdes à cheval composées de 500 à 1 000 cavaliers. Les pions sont recto verso, non qu'il y ait deux pas de perte, mais les unités créées sont inexpérimentées et il faudra qu'elles s'aguerrissent avant d'acquérir le statut de vétéran.

Les règles sont bien expliquées, bien présentées et de difficulté moyenne. Leur lecture est d'autant plus agréable qu'elles sont émaillées de citations de Polybe, Pline le jeune, Cicéron, Tacite, Jules César, Virgile, Suétone, Tite-Live, Procope, Shakespeare, entre autres.



Les mécanismes du système de jeu sont bien huilés. Seul le ravitaillement demande un certain doigté. Chaque hexagone a une capacité plafond, en fonction du type de terrain. Le jeu étant d'abord méditerranéen, le ravitaillement est illimité à proximité des ports, d'où l'importance stratégique de Massilia ou d'Antioche... Pour les expéditions lointaines, il faudra emporter son ravitaillement et le transporter dans des chariots horriblement lents.

L'unité de temps est le mois. Après une phase diplomatique souvent facultative, chaque joueur à son tour, mais avec des interactions possibles (interceptions), va bouger ses flottes et ses armées, assurer leur ravitaillement, ordonner ses combats et continuer ses sièges. Tous les trois mois, on taxe ses provinces et on construit, en payant si l'on est civilisé.

Chaque faction démarre avec un nombre de points de moral donné. On gagne du moral (et « l'autre » en perd autant) principalement au gré des batailles et proportionnellement à l'importance des armées engagées, en tuant des chefs ennemis ou en s'emparant de nouvelles provinces. Tout le problème est de ne pas se laisser distancer par des factions rivales, puisque la diffé-

ROMANUM II



rence entre les morals influe sur les combats, et surtout parce qu'à zéro de moral, une faction est déclarée dissoute !

La table de combat est extrêmement sanglante : l'une des deux armées n'en réchappera pas. De nombreux facteurs influent sur les combats : qualité du général, supériorité des archers, présence relative de la cavalerie, moral, qualité des troupes amalgamées, utilisation du terrain... Mais, au bout du compte, on en revient à tirer un dé, et l'élément tactique est ramené à sa plus simple expression. C'est le hasard des batailles.

Comme toujours, les règles optionnelles ont un intérêt primordial et s'en passer est impensable : les fortifications, le ravitaillement en blé des capitales impériales (« Du pain et des jeux ! »), le pillage, les événements aléatoires, sur les combats, sur les villes, la demande d'intervention divine (deux tables prévues, selon que vous êtes polythéiste ou monothéiste), le trésor des cités... et les règles spéciales, à appliquer en fonction du scénario choisi : le recrutement des troupes civilisées, les pirates de Rhodes, la guerre civile, la milice, les limes, les légions réformées, la cavalerie lourde, l'entraînement, les archers, les soulèvements gaulois...

- Signalons que **Lider n° 14** (revue espagnole) a publié deux scénarios sur le thème de la deuxième guerre punique (imaginés par « Pericles y Agamenon »), équilibrés et intéressants. Il s'agit de « L'Invasion de l'Italie » et de « Annibal contre Scipion ». Lider, Mallorca, 339 3° 2a, 08037 Barcelona, Espagne.
- Si vous voulez jouez par correspondance (adaptation du système, recherche de partenaires), vous pouvez écrire à l'association **Belphegor**, 76 bd Raspail, 75010 Paris (joindre une enveloppe format A5 timbrée à 3,70 F).

Un wargame stratégique

Avant tout, il faut bien comprendre que Imperium Romanum est d'abord un jeu simulant les guerres civiles entre Romains. C'est vrai pour le scénario n° 1 comme pour le scénario 33. Le seul événement qui pourra motiver une trêve entre deux prétendants à la Pourpre, c'est la transformation d'une incursion barbare en invasion caractérisée. Et encore... les Barbares ont un potentiel de combat limité, qu'ils ne pourront de toute façon pas augmenter au-delà de leur force de départ. Il sera donc toujours temps de les exterminer lorsque vos rivaux auront disparu, et en fait, en attendant, ils peuvent faire d'excellents mercenaires. Bien entendu, le choix inverse est possible : les Barbares d'abord, Rome ensuite ! Ce fut celui de Jules César...

Chaque scénario illustre merveilleusement le premier des principes stratégiques : pour vaincre, il s'agit de réunir ses forces plus vite que l'ennemi, pour l'affronter dans les meilleurs conditions, en surnombre. Pour cela, il faut l'abuser (Imperium Romanum n'autorise aucune information sur les « piles » de pions ennemis) et l'obliger à se protéger et à éparpiller ses forces. Au bout du compte, le mouvement des armées des deux camps va ressembler à un ballet stylisé qui se terminera le plus souvent par une hécatombe.

On pourra regretter que les problèmes économiques, religieux ou sociaux ne soient pas traités, surtout lorsque l'on sait leur incidence sur le destin du monde romain. Mais, contrairement à *Empires in arms*, Imperium Romanum est d'abord un wargame dans son système de jeu, et c'est un problème. C'est un wargame sans combat tactique, qui met aux prises, dans les scénarios les plus intéressants, plusieurs joueurs. Or, dans la pratique, le jeu ne se prête pas à un jeu d'alliance rapide. La situation sur la carte pousse toujours à attendre la bataille. Sans autre chose à faire, on va négocier à vide. Les règles sont là pour pousser les factions à se battre, car elles perdent du moral en cas d'inaction. Mais le système s'en trouve hélas perverti, surtout à partir du scénario 23 : il est incohérent d'appliquer aux Barbares ou aux Perses une règle taillée sur la mesure des guerres internes à l'Empire.

L'échelle du jeu induit d'ailleurs une absurdité, celle du ravitaillement naval qui va favoriser des concentrations énormes sur le littoral. La règle des chariots (l'un des principaux apports de la version II) est très bien conçue, mais il est dommage qu'il n'existe pas un système intermédiaire : il s'agit soit d'avancer vite mais sur 500 km de largeur et de profondeur, soit de rester concentré sans pouvoir avancer (ou presque).

Finalement, on peut regretter que les règles du combat, comme celles du ravitaillement, soient construites sur le principe du tout ou rien. Il n'y a pas d'étapes intermédiaires. Ainsi, dès que le rapport de force commence à se déséquilibrer, dès que votre moral baisse, suivant là une tendance naturellement inverse de celle de votre adversaire, vous êtes condamné. Les pions 30-16 (cavalerie lourde) sont pour beaucoup une aberration historique. Leur force est disproportionnée et le jeu ne propose pas de « monnaie » pour compenser un « Echange ». Les bateaux tendent à déséquilibrer les scénarios (vu du côté de ceux qui n'en ont pas). Au chapitre de la disproportion, on peut aussi regretter que les scénarios n'utilisant qu'une partie de la carte ne soient pas plus nombreux.

Des parties de jeu par correspondance jouées ces deux dernières années, ont montré toutefois qu'en utilisant le fabuleux matériau historique du jeu, et en adaptant ses mécanismes au principe du jeu simultané en aveugle, on pouvait jouer des parties superbes, et même aller plus loin que les auteurs dans la recherche d'éléments historiques (on a vu jusqu'à 25 joueurs dans la même partie). Le jeu par correspondance a cet avantage de permettre des ordres conditionnels, et une approche plus diplomatique, plus politique, voire plus culturelle, et en tous cas moins militaire du jeu.

Les meilleurs scénarios sont peut-être « Majorien », qui est très dynamique et n'utilise qu'un espace réduit et « La crise du premier triumvirat » (à jouer à 6). Evitez les scénarios qui utilisent trop d'unités, du moins tant que vous n'êtes pas rodé aux règles de déplacement et de ravitaillement, et jouez plutôt les scénarios qui précèdent « La tourmente goth », surtout ceux qui ne font pas intervenir plus d'un joueur non romain.

Trop poli pour être vraiment honnête, le système de jeu d'Imperium Romanum pourra finir par rebuter des joueurs ; ils ont de toute façon tout le loisir de le modifier, et entre temps, ils auront découvert six siècles de simulation. L'historien, lui, qui dispose là d'une base de travail superbe, ne se lassera pas de reconstituer la grandeur et la décadence du plus fabuleux empire de l'histoire.

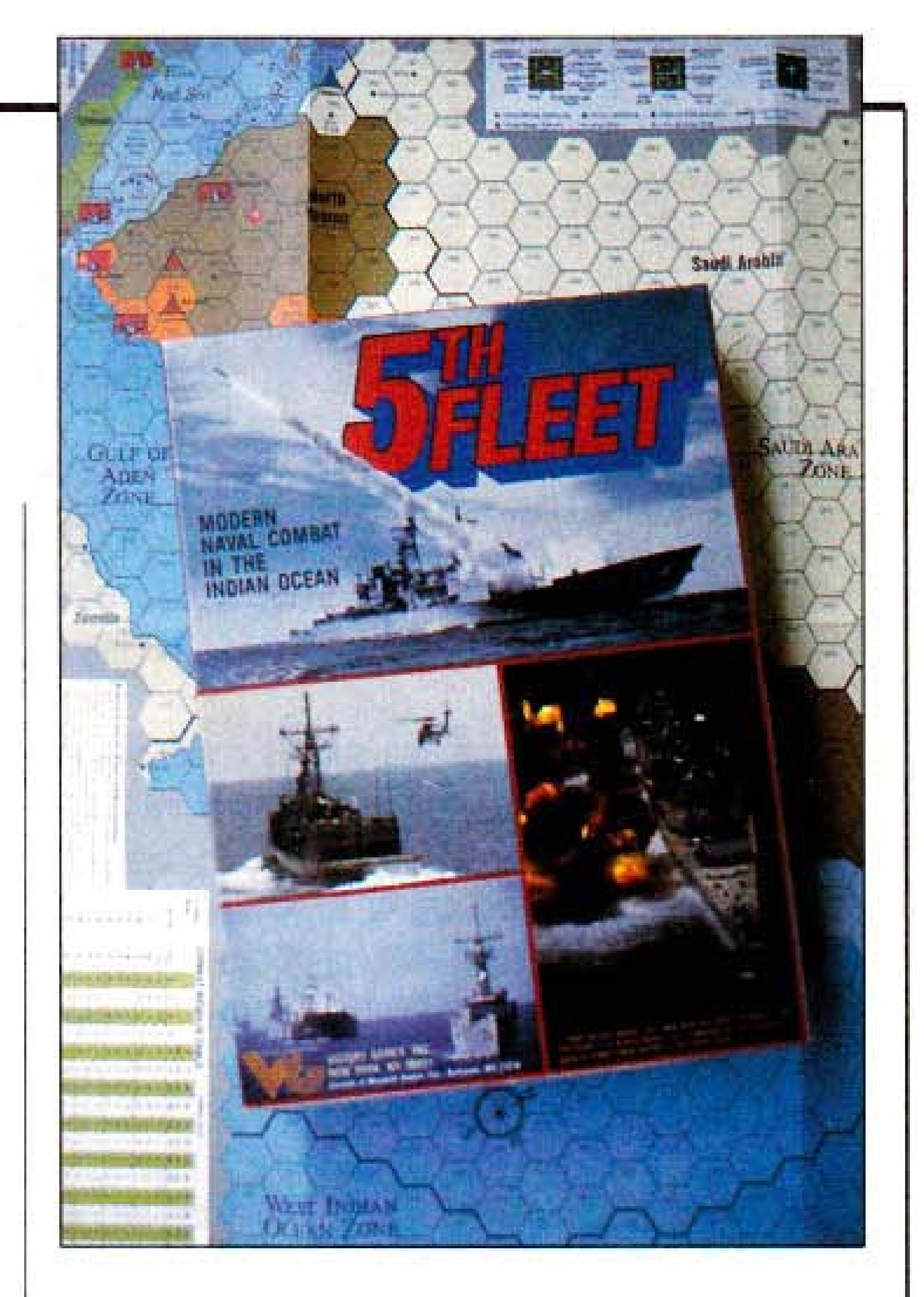
Xavier Blanchot

1) Hélas, ce clin d'oeil a disparu dans les dernières éditions.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : West End Games
Thème : wargame stratégique multi-joueurs sur l'histoire de L'Empire romain.
Nombre de joueurs : de 2 à 6, selon de scénario choisi.
Possibilité de jouer en solitaire ou par correspondance.
Durée de jeu : là encore, tout dépend du scénario : de 4 à... 100 heures.
Complexité : moyennement élevée.
Matériel : 2 cartes, 800 pions, 1 dé à 6 faces, 1 plateau de rangement hermétique, 28 pages de règles (en anglais), commentaires divers et bibliographie, 8 pages de tables, 33 scénarios + 2 scénarios d'initiation.

Fifth Fleet
le retour aux sources



En 1983 paraissait Gulf Strike, jeu phare de Victory Games et innovation technique remarquable. Six ans après, la série des Fleet accouche de son dernier-né qui renvoie aux premières amours de la marque : l'océan Indien et le golfe Persique. Le chemin parcouru est grand mais pour les joueurs exigeants que vous êtes devenus, que propose Fifth Fleet ?

Le théâtre d'opérations

Il s'agit tout simplement de la partie supérieure de l'océan Indien, depuis Djibouti (à l'ouest) jusqu'au nord de Sumatra, Indonésie (à l'est). Deux masses terrestres monopolisent l'attention : la péninsule arabique avec la trouée du golfe Persique, et le sous-continent indien. La vision du théâtre d'opération est évidemment moins globale que pour Gulf Strike ou même Sixth et Second Fleet. Cependant, la géographie physique et les rapports de force montrent vite l'identité de l'acteur régional majeur : l'Inde. Gulf Strike était trop axé sur les conflits arabes ou perses pour réellement dessiner la géopolitique de l'océan Indien ;, Fifth Fleet est à ce titre plus intéressant. Le petit tableau ci-joint (Puissance régionale majeure) montre une spécificité d'ailleurs bien inquiétante de cet océan : c'est qu'il est... indien avant tout.
Vital comme il peut l'être pour nos approvisionnements en pétrole, dangereux comme creuset d'antagonismes millénaires, il est le champ d'action d'une marine indienne jeune, imaginative, et de plus en plus sûre d'elle-même. Sûre du sens de l'histoire aussi : elle seule pourra assumer le rôle de « gendarme » régional lorsque les U.S.A. ne pourront plus y maintenir de Battle Group de porte-avions du fait d'une certaine rigueur budgétaire. En termes de jeu, l'entrée du détroit d'Ormuz n'est qu'à 20 hexagones du territoire indien, soit le double de la distance depuis Djibouti... Remarquons enfin que cette puissance montante n'est nullement alliée à l'Occident.

Puissance régionale majeure

jeu	puis. rég. maj.	alliance
Sixth Fleet (Méditerranée)	aucune/O.T.A.N.	? / U.S.A.
Second Fleet (Atlantique)	Grande-Bretagne	U.S.A.
Seventh Fleet (Pacifique ouest)	Japon	U.S.A.
Fifth Fleet (océan Indien)	Inde	neutre/ U.R.S.S.

Les forces en présence

Nos « amis américains » sont présents comme à l'accoutumée : trois Battle Groups de porte-avions, dont un présent en permanence sur zone, généralement en mer d'Arabie. S'y ajoutent une Task Force centrée sur un cuirassé type Iowa et l'habituelle cohorte de sous-marins, frégates, bâtiments amphibies et logistiques. J'émets quelques doutes quant à la capacité de supporter logistiquement un tel déploiement si loin des U.S.A., la règle le souligne d'ailleurs, mais à titre anecdotique. C'est insuffisant. Les routes maritimes de ravitaillement sont longues et pas forcément sûres... Précisons seulement qu'un tel niveau d'activité allié suppose une « paix royale » ailleurs...
Les Britanniques disposent d'un porte-aéronefs classe Invincible, en sus de la déjà vue *Armilla Patrol* qui a opéré dans le Golfe de 1986 à 1989. Les Italiens envoient quelques bâtiments (ne nous moquons pas, on mange très bien à bord de leurs bateaux) mais évidemment, seule la France aide à sauver la cause de l'Occident chrétien. Le Clémenceau et trois bâtiments d'escorte peuvent être présents sur zone. A côté de ces vaisseaux de guerre au sens strict du terme, un chasseur de mines et le « salon particulier » de l'Amiral commandant la zone maritime de l'océan Indien (le pétrolier-ravitailleur La Marne) viennent également se joindre aux réjouissances.
S'y ajoutent l'Inde, ses deux porte-aéronefs (avec Sea Harriers), ses futurs sous-marins nucléaires d'attaque ; le Pakistan, les Emirats Arabes Unis, la Malaisie, l'Australie, l'Ethiopie et... l'Iran. Il ne reste plus que l'U.R.S.S.
Cette dernière est singulièrement musclée dans Fifth Fleet. Elle qui ne déploie d'ordinaire sur zone qu'un ou deux destroyers, autant de frégates et une poignée de chalutiers et de dragueurs, chausse soudain une pointure bien plus grande... et déploie deux porte-avions, dix croiseurs, et vingt-huit sous-marins ! C'est Noël, pour le moins, à défaut de la mise en service d'une version aérotransportable et parachutable des sous-marins type Victor III.
Les concepteurs, pour défendre un tel déploiement, arguent d'un éventuel conflit limité à l'océan Indien. On notera que nombre de bâtiments soviétiques présents dans Fifth Fleet... le sont également dans d'autres jeux de la série, ce qui démontre assez les moyens encore limités de nos « amis soviétiques ».

Règles et scénarios

Fifth Fleet apporte bien évidemment des ajouts et des modifications, et doit être traité comme le « dernier cri » des règles. Quelques novations douteuses de 7th Fleet sont purement annulées (comme le tableau de combat des CAP, la table de détection sous-marine), tandis que les SSM sont légèrement mieux traités avec cette fois de « vrais » SSM à vol rasant et l'apparition des missiles supersoniques. L'ensemble devient évidemment complexe à gérer avec quantité de détails pour chaque type de combat.
Voici un bref résumé des éléments modifiés depuis 7th Fleet, qui donne quelque idée du légitime « tournis » qui peut s'emparer du joueur occasionnel : toutes les tables et tous les tableaux ; types de bases, dommages sur bases, bases hors carte... ; nouveau système de coordination tactique ; règles standard pour les mines ; changement général des règles de combat (par « détails »).
Mais ceci, après tout, n'est que la routine du joueur habitué aux Fleet !
Les scénarios proposés sont de la bonne qualité connue, ils dépeignent d'abord les conflits régionaux possibles, avec les habituels invraissemblables incidents américano-soviétiques. Trois scénarios avancés permettent d'utiliser la totalité des règles et des pions (*Indian Ocean war*) mais les « petits » scénarios ont leur charme et je recommande vivement *Battle of The Flattops* où un CVN américain taille son chemin sur les épaves fumantes des deux porte-aéronefs indiens — à moins que le joueur US ne soit incompétent...
Fifth Fleet est un digne membre de la famille. Il apporte tout autant de bonnes nouvelles règles qu'un théâtre intéressant. Il est cependant austère d'aspect pour un nouveau venu à la série et son cadre est moins original pour un Français que celui de 7th Fleet. Les spécialistes du genre doivent évidemment se le procurer, mais on peut légitimement se poser la question, comme pour Squad Leader en son temps : à quand l'uniformité des règles, des cartes et des pions ? Nul doute que VG y pense, et peut-être les « UpDate Kits » vont-ils bientôt apparaître...

Hervé Hatt

FICHE TECHNIQUE
Wargame en anglais édité par Victory Games
Thème : conflit aéronaval dans l'océan Indien et le golfe Persique.
Scénarios : 9 pour le jeu de base et 3 scénarios de campagne à jouer en utilisant les règles avancées.
Complexité : moyenne à élevée.
Bonnes possibilités de jeu en solitaire.
Matériel (nombreux et de très bonne qualité) : cartes superbes, pions, aides de jeu diverses, etc.
Prix : environ 330 F.

1941

Conseils de jeu

Edité par GDW, *1941* est un jeu de la série 120 qui comporte des wargames simples et plaisants tels que *1940* (publié dans Casus Belli n° 46), *1942*, *Beda Fomm*... Il a été publié sous licence dans le numéro 54 de CB. Un complément aux règles a été publié dans le CB 55 (page 16).

1941 sera le jeu du VIIe Championnat de France de Wargame qui aura lieu les 14 et 15 avril prochains, dans le cadre du Salon National des Jeux de Réflexion de la Porte de Versailles. Un concours est organisé jusqu'au 7 avril, sur le thème de la meilleure ouverture allemande (cf. CB 55). L'étude du jeu que nous vous présentons ci-dessous a été faite sur le scénario en 7 tours, qui sera utilisé pour le Championnat. La victoire allemande, l'histoire l'a démontré (ou plutôt comme elle ne l'a pas démontré...) se décide en 1941.

Les potentiels de départ

Avec leurs 29 corps d'armée et les deux armées roumaines (dont la lenteur exprime bien le peu d'empressement qu'elles ont de se battre), non compris les Finlandais que le Soviétique peut, après tout, superbement ignorer, les Allemands disposent de 132 points d'infanterie. 68 points divisés en 4 groupements constituent le fer de lance blindé. Cela nous fait un total de 200 points de force et de 35 unités.

Les armées soviétiques, à la veille des combats, comptent 113 points d'infanterie et 25 unités. Mais il y a surtout 13 unités cuirassées qui totalisent 56 points. Le total fait 169 points de combat, pour 38 unités. A la base, si l'on ignore l'effet de surprise, l'excellence de la Wehrmacht et de son arme blindée, la supériorité aérienne absolue et le soutien tactique apporté par la Luftwaffe, c'est presque du 1 contre 1.

Mais il ne faut pas oublier que les avantages cités plus haut sont compensés par ceux de l'Armée Rouge. Ivan a pour lui le terrain, c'est-à-dire les fleuves qui forment du nord au sud autant de digues ; les forêts qui sont autant d'obstacles ; les marais, ceux du Pripet qui coupent en deux le front et sont un havre pour des unités encerclées, ceux qui de part et d'autre de Léningrad forment un efficace glacis défensif. Il y a aussi le surnombre en unités des blindés soviétiques qui rend illusoire l'espoir d'une percée décisive. Et puis l'immensité du territoire qui donne à la défense élastique sa véritable dimension. Enfin, il y a le climat et les intempéries, qui ont eu raison d'envahisseurs conduits par des chefs aussi géniaux que Charles XII de Suède en 1708, ou Napoléon Ier en 1812. Et puis, l'Ours peut compter sur des renforts nombreux. Sur l'ensemble des 7 tours de jeu, les Soviétiques vont recevoir à peu près 240 points d'infanterie en renfort, soit 55 unités ! L'infanterie soviétique peut donc se reconstituer plus de deux fois ! Par contre, l'arme blindée ne pourra vraisemblablement pas reconstituer ses pertes, avec seulement environ 15 points de renfort (5 unités). Cela fait quand même un total de 255 et le Grand Maréchal Staline dispose de 420 points de force pour faire de l'opération Barbarossa le plus grand échec militaire de l'histoire.

Les renforts de l'Axe sont bien chiches en comparaison et il faudra garder un moral d'acier en voyant monter au front ceux des rouges. Du tour 2 au tour 4, les maréchaux d'Hitler ne recevront que 7 nouvelles unités : 14 points de blindés divisés en 2 petits corps, 17 points d'infanterie. Cela fait 31 points de combat, 8 fois moins qu'en face. S'il est recommandé pour le camp allemand d'être aussi audacieux que Guderian, mieux vaudra se montrer moins arrogant que les dirigeants nazis : sans même évoquer la prise d'Arkhangelsk, pour aller jusqu'à Moscou (et y rester !), la Wehrmacht ne dispose que de 231 points de force.

Audace et agressivité allemande

PLACEMENT DE DÉPART. Il est essentiel de l'optimiser. Il faut le préparer soigneusement et le noter sur une feuille. Comme les zones de contrôle ne traversent pas la frontière, toutes les combinaisons sont possibles. Il y a un décalage assez net entre le placement initial et celui correspondant à des attaques optimum : au premier tour, il faut détruire entre 20 et 30 points. Il est dû à la surconcentration des forces autour de Koenigsberg. Le bon ratio, pour la répartition des panzers, semble être de 3 unités au nord pour une au sud, plus encombré et où le front est plus étroit. Pas de demi-mesures, il ne faut pas que se reconstruise une ligne de défense sur la Dvina.

COMBAT. Les corps allemands devront être concentrés, deux unités par hexagone, tant que la longueur du front le permet. Quitte à perdre parfois un niveau lors du rapport des forces, veillez à faire accompagner les 5-3 par des 3-3, surtout lorsque vous attaquez des 4-3. En cas d'« Echange », c'est toujours le 3-3 qui sautera. Evitez les 2/1 et les 3/1, privilégiez les 4/1, n'hésitez pas à tenter des 1/1 au sud pour franchir les fleuves. Il ne faut pas s'user en attaquant les grosses armées, mais se concentrer sur les blindés ennemis, pour pouvoir percer plus facilement et empêcher les contre-attaques.

ENCERCLEMENT. Tout le problème de la règle de reddition des unités soviétiques, c'est la portée à partir de laquelle elle est appliquée : 5 hexagones, c'est beaucoup. Gare aux accès ferroviaires du Pripet passant par Gomel : il est d'une importance primordiale de couper cette voie ferrée. Engager une unité ou deux dans les marais et les faire progresser vers le sud-est. Essayer d'éliminer les unités non ravitaillées est souvent une perte de temps et peut se révéler trop coûteux en matériel ; il vaut mieux les neutraliser avec les ZdC de 3-3 retardataires pour qu'elles ne puissent se désenclaver. Les clefs du ravitaillement soviétique sont Riga au nord, Zhitomir au sud.

FINLANDAIS. Avec eux, il s'agit d'attaquer à fond, sans avoir peur des pertes : chaque unité compte et celles que le Soviétique devra laisser pour défendre la Carélie ne seront pas ailleurs. Les Finlandais arriveront souvent devant les faubourgs de Léningrad bien avant les Allemands.

LUFTWAFFE. Il peut être intéressant de garder en réserve un point de soutien aérien, histoire de décourager toute velléité de contre-attaque sur des blindés un peu trop en pointe par exemple. La rentabilité de l'utilisation stratégique de l'arme aérienne est faible : paralyser le chemin de fer soviétique ne sert guère, hormis au premier tour où sa capacité n'est que de 2.

PANZERS. Les pions 14-6 et 15-6 peuvent attaquer en toute quiétude des unités de 2 ou 3, le résultat « Echange » équivalant à un résultat « Eliminé » s'ils attaquent seuls (ce que le bonus blindé les incite d'ailleurs à faire). Le 16-6 peut même se frotter impunément à une défense allant jusqu'à 5, le 23-6 jusqu'à 7. Attention, les percées blindées sont autant de prises de risque : s'assurer de n'être jamais éloigné de plus de trois hexagones d'une voie ferrée contrôlée (surtout au début) et qu'avec ses deux phases de mouvement à suivre, le Soviétique ne puisse isoler les tankistes téméraires.

STRATÉGIE. Après les deux premiers tours, le Soviétique ne doit plus avoir la possibilité d'utiliser défensivement les fleuves, au sud comme au nord. Il ne s'agit plus vraiment de gagner du terrain, mais d'approcher en terrain clair Léningrad, Moscou, Kiev et Odessa, en faisant souffrir l'Armée Rouge le plus possible. Pour vaincre, il faut être aux portes de ces villes au début du tour 5, celui où la Wehrmacht, enlisée dans la boue, n'a plus la possibilité d'aller chercher l'ennemi ; il faut donc que celui-ci soit dos au mur. Il faut se préparer aux conséquences des intempéries un tour à l'avance.

Il s'agit également de toujours faire peser la menace d'une attaque sur Moscou pour y fixer le maximum d'unités soviétiques. Il faut bluffer et faire régner le doute quant aux véritables directives de l'OKW concernant les mouvements de novembre. Il faut percer au nord, percer au sud, à chaque tour puisqu'après les mouvements adverses, inlassablement, la ligne de front se reconstitue.

Pour prendre Léningrad, il faudra faire sauter Pskov ; pour démolir le mausolée de Lénine, il faudra contrôler le triangle ferroviaire Moscou-VélikiyéLuki-Smolensk. Mais si au nord, le réseau ferroviaire joue contre le Russe, au sud il est son meilleur allié, rendant impossible la chute de Sébastopol, faisant de Zhitomir et Vinnista les verrous d'Odessa, et de Kiev le verrou de toute offensive vers Karkhov.

Pragmatisme et pugnacité russe

STRATÉGIE. On comprend ici la finalité du pacte germano-soviétique et des manœuvres diplomatiques de Staline qui, en récupérant l'est de la Pologne puis la Lituanie et la Bessarabie, a déplacé vers l'ouest le glacis défensif soviétique. Chaque pouce de terrain gagné entre le Niémen et le Bug, le Dniestr et le Prout, éloigne un peu plus la ligne de départ des panzers de leur objectif ultime, le Kremlin. Gagner du terrain est une fin, l'usure des combats et l'utilisation habile de la météo en sont les moyens.

UNITÉS ENCERCLÉES. Il faut les utiliser pour retarder l'infanterie allemande alors que les panzers s'éloignent à l'est. Il sera parfois utile de détruire volontairement une 8-3 encerclée pour pouvoir la replacer sur le front. Mais vient un moment où ces unités ne gênent plus l'Allemand.

RENFORTS. Pour garantir l'efficacité des renforts et remplacements, il faut penser à laisser vides les villes majeures, tant qu'elles ne sont pas menacées. Sinon, les renforts seront placés sur des villes plus éloignées, ou sur le bord est.

MÉTÉO. Plus encore que l'ennemi, il faut anticiper ses effets. Ainsi, lors du tour 4, on pourra se mettre hors de portée des concentrations adverses pour les regarder patauger en octobre.

FORTERESSES. Elles doivent être défendues avec obstination, jusqu'au dernier pion. Sur Kiev comme sur Léningrad, placer un blindé peut se révéler une grande gêne pour l'attaquant et ses débordements.

BLINDÉS. Leur présence au nord va vite se faire rare, mais cela ne porte pas vraiment à conséquence. Par contre, au sud, il faudra construire un filet aussi dense que possible.

COMBAT. En engager le moins possible avant novembre. Eviter de laisser en première ligne deux unités ensemble : c'est exciter la fureur des panzers qui peuvent ainsi faire d'un obus deux coups. Le tour 6 est le plus meurtrier car c'est aussi celui de la dernière chance pour les Allemands : de manière inespérée, marais et fleuves gèlent ! Si Kiev et Odessa sont tombées, Karkhov est à portée, d'autant plus si Bryansk est tombée au nord et qu'une tenaille se crée.

Pour l'Axe, quelle victoire, quelle défaite ?

Plusieurs scénarios sont possibles. Abandonnons toutefois l'idée que Rostov, Sébastopol ou Arkhangelsk puissent tomber en 1941. Moscou sera prise, ou pas, mais il est improbable que la capitale de l'U.R.S.S. soit encerclée à l'issue des terribles coups de boutoirs soviétiques de novembre et surtout décembre 41. Il faut en revanche envisager cette possibilité pour Léningrad. L'Allemand ne reçoit pas de PV pour la prise de Kiev ou d'Odessa, mais en perd dans le cas contraire. S'il n'a que 2 PV, il concède une victoire marginale au Soviétique ; il se voit accorder une victoire marginale s'il en a 3 ou 4. S'il est très improbable que le Reich arrache les objectifs d'une victoire substantielle (5 PV), le cas échéant, la combinaison sera logiquement Kiev-Odessa-Léningrad encerclée (1) -Moscou (2) -Kharkov (2). Une victoire substantielle allemande sera plutôt la récompense d'une stratégie de destruction des unités soviétiques : concentration du feu sur les unités les moins résistantes aux dépens de la conquête d'objectifs défendus par celles qui sont plus solides. Il est en effet très possible que 40 (ou davantage) unités soviétiques soient sur le tapis à l'issue du tour 7 (ce qui veut dire qu'il en faut 45 après les attaques allemandes du tour 6) et dans ce cas-là, l'Allemagne gagne un niveau de victoire, transformant par exemple une défaite marginale en une victoire marginale. Voici les quatre scénarios les plus probables :

Scénario I — Option Nord réussie : Kiev-Odessa-Léningrad encerclée (1) -Moscou (2).

Scénario II — Option Nord mitigée : Kiev-Odessa-Léningrad (2).

Scénario III — Option Sud réussie : Kiev-Odessa-Léningrad encerclée (1) -Kharkov (2).

Scénario IV — Option Sud mitigée : Kiev-Odessa-Léningrad encerclée (1)-Kharkov encerclée (1).

Rendez-vous Porte de Versailles

Les règles de 1941 sont très pures, elles fonctionnent au quart de tour. C'est un jeu équilibré (peut-être même trop) et historiquement conforme. Nul besoin donc de modifier quoi que ce soit. La seule règle sur laquelle vous pourrez influer de manière heureuse, c'est celle qui indique la distance à partir de laquelle, commissaire politique ou pas, les unités soviétiques non ravitaillées cessent de résister et prennent le chemin des camps de prisonniers. Vous pouvez réduire cette distance de 5 à 4 voire 3 hexagones mais ne considérez alors que les unités qui ne peuvent tracer une ligne de communication jusqu'au bord est de la carte.

Si vous voulez vous préparer au championnat, jouez donc à la pendule : 1h40 pour l'Allemand, 50 mn pour le Soviétique, combats compris. Bonne chance et rendez-vous Porte de Versailles.

Xavier Blanchot

Type d'unité / Météo	INFANTERIE		BLINDE	
	MOUVEMENT	COMBAT	MOUVEMENT	COMBAT
Clair	aucune conséquence	A.C.	A.C.	A.C.
Pluie	A.C.	A.C.	1ère phase : A.C. 2e phase : 50 %	A.C.
Boue	50 %	A.C.	50% hex. dégagé : 2PM	pas de bonus
Gel	hex. marais : hex. dégagé	rivière et marais : A.C.	rivière : A.C. hex. marais : 2PM	rivière et marais : A.C.
Neige	hex. marais : hex. dégagé lacs, golfe Onega, mer Blanche : A.C.	Axe : 50% en attaque rivière et marais : A.C.	50% rivière : A.C. hex. marais : 2 PM	Axe : 50% en attaque pas de bonus rivière et marais : A.C.

Note : rayon d'action du ravitaillement de l'Axe réduit à 1 hex.

Première Ligne

Fantastique



La règle « Première Ligne » a été pensée pour amener à découvrir agréablement le jeu avec figurines. Dans le précédent numéro nous vous avons présenté les bases du système et son exploitation pour la période Antique-médiévale. Avant d'aborder d'autres périodes historiques, faisons une halte pour découvrir le Fantastique de bataille, en compagnie de Joe Casus et de notre candide, Thatyon.

Thatyon : Maintenant que j'ai bien assimilé les règles élémentaires de Première Ligne, je voudrais pouvoir jouer avec mes figurines fantastiques. Est-ce que c'est possible ?

Joe Casus : Oui, avec l'extension Fantastique que voici. Il suffit de considérer tes figurines comme si elles étaient historiques et de les socler comme tu l'as appris précédemment. Après tout, des orques ou des barbares, ce n'est pas très différent des humains historiques, surtout en masse.

A propos de Première Ligne...

Première Ligne est une règle d'initiation au wargame avec figurines (encore appelé jeu d'histoire), modulaire et évolutive. Dans ce but paraitront dans ces colonnes et à intervalles réguliers, des extensions de plusieurs types. Vous trouverez ainsi de nouvelles règles « historiques », vous permettant d'inclure d'autres types de troupes et d'enrichir progressivement le jeu. Mais surtout vous trouverez, en alternance, des règles permettant de jouer en médiéval-fantastique. Les deux jeux évolueront ainsi en parallèle. Nous espérons que cela pourra vous être particulièrement utile pour résoudre les inévitables batailles qui ne doivent pas manquer de se produire dans toute campagne de jeu de rôle qui se respecte, ainsi que pour enfin « rentabiliser » agréablement les superbes collections de figurines que vous êtes nombreux à posséder.
Pour finir, qu'il me soit permis ici de rétablir la vérité historique et de rendre à César ce qui lui appartient. L'idée de publier dans CB une règle simple pour figurinistes débutants revient à Guillaume Rohmer, le co-auteur de *Maléfices*. Tout l'honneur lui est, en fin de compte, dû !
L.H.

Oui, mais est-ce que Première Ligne fantastique permet d'utiliser tous les éléments de l'univers fantastique : les monstres, les héros, et la magie !
Bien sûr. Mais d'abord, il faut bien préciser que nous parlons de jeu de bataille, c'est-à-dire de combat de masse et qu'une figurine représente une partie d'unité. A ne pas confondre avec le jeu d'escarmouche où une figurine représente un homme ou un monstre.

Comment joue-t-on les monstres ?
Nous allons distinguer deux catégories de monstres : ceux de taille humaine ou plus petits, et les gros monstres (géants, dragons, démons, etc.). Nous nous occuperons de ces derniers un peu plus tard[1]. Pour les autres, on peut les assimiler aux figurines historiques que l'on a vu dans la version Antique-médiévale.

Attends, là je ne comprends plus.
Prenons des exemples : un centaure, c'est un cavalier, lourd ou léger ; un orque, c'est de l'infanterie légère ou lourde, normale ou serrée.

Oui, mais un hobbit, c'est plus petit qu'un homme !
Eh bien une figurine de hobbit c'est plusieurs hobbits, tout comme une figurine d'homme représente plusieurs hommes. Là où une figurine représentera, par exemple, 20 hommes, une figurine de hobbit représentera peut-être 30 hobbits et une figurine d'ours représentera 5 ours. Il ne faut pas se compliquer la vie. Ce qui compte, c'est l'armement, l'armure et le moral.

Et les loups ?
Cavalerie légère ou cavalerie lourde pour les plus gros (comme les wargs dans Tolkien).

Mais s'il y a un cavalier sur le loup, les deux peuvent combattre, le loup et le cavalier !
Oui, bien sûr. Bien qu'entre nous je pense qu'ils doivent se gêner un peu, mais ce n'est pas important. Tu les fais combattre comme s'il y avait 2 figurines. En fait, chaque fois qu'une figurine peut utiliser plusieurs armes en même temps, chaque arme compte comme une figurine avec son facteur propre. Bien sûr, tu perds ta figurine comme une figurine normale.

Donne-moi un exemple.
Prends une unité dont le premier rang est constitué de 7 barbares, tous ayant une épée dans chaque main. Elle attaque une unité d'infanterie légère normale. Si tous les barbares sont comptés comme combattants (au contact ou en débordement), on compte 14 armes de poing d'infanterie (facteur 3) soit 42. L'ennemi perd 2 figurines et il reste 2 à tester sur un dé à 20.

Donc mon loup monté ?
Combattra comme 1 morsure de loup et 1 arme du cavalier, une lance par exemple.

Mais c'est très puissant !
C'est plus puissant que d'autres figurines. Il faut donc savoir doser les armées pour que le jeu reste intéressant.

Tu as dit « morsure de loup », c'est une arme de mêlée ?
Pour les armes naturelles (crocs, griffes, sabots, etc.), on peut décider soit de les identifier à des armes classiques, soit de les définir avec leurs propres facteurs. C'est le tableau que je te propose ci-dessous.
Après, à toi d'apprécier la différence entre, par exemple, griffe et très forte griffe. Personnellement, je pense qu'un lynx n'a pas les mêmes griffes qu'un tigre. Quant aux très fortes griffes, imagine celles d'un dragon !

Que tu ne veux pas que l'on joue !
Attends un peu, nous l'étudierons une prochaine fois ! Avant d'aborder les « grosses machines de guerre », il faut savoir de quoi est fait le gros de la troupe. Pour l'instant, restons sur des tailles moyennes...

Et pour les héros ?
Il faut préciser ce que tu appelles des héros. Pour moi, ce sont des figurines individualisées, isolées ou à l'intérieur d'une unité. Certaines représentent des non combattants (magiciens, religieux, personnes importantes). Elles sont représentées par des figurines qui peuvent être

Armes naturelles en mêlée	Tours	Rangs	INFANTERIE			CAVALERIE		
			Lourde	Légère	Dispersée	Lourde	Légère	Dispersée
Griffe	T	1	1	2	+1	2	3	=
Forte griffe	T	1	2	3	+1	3	3	=
Très forte griffe	T	1	4	3	=	4	4	=
Morsure	T	1	1	2	+2	2	3	+1
Forte morsure	T	1	2	3	+2	3	4	+1
Sabot ou coup	T	1	3	3	+1	2	2	=
Jet poison ou épines	T*	1 et 1/2	1	3	=	2	3	−1

* mais le nombre total peut être limité

éliminées comme les autres mais qui n'ont aucune raison d'être intégrées dans des unités de combat. Elles peuvent être à côté, voire avec, mais ne pas combattre avec, à plus forte raison au premier rang !
Tous les héros sont des personnages assez remarquables pour être mis à part dans la foule que représente un champ de bataille. Pour les guerriers, il s'agira souvent de généraux ou de généraux subordonnés. Alors, la figurine représentera le grand guerrier et ses suivants. Il est rare, me semble-t-il, qu'un être seul puisse valoir autant qu'une vingtaine d'hommes réunis.
Comme je l'ai dit, la figurine du héros tombe comme une figurine normale : on multiplie le nombre de ses attaquants par leur facteur de mêlée et on lance un dé. Si celui-ci annonce un chiffre inférieur ou égal au résultat, la figurine est hors de combat. Si le héros est dans une unité, on distingue son combat particulier contre ses adversaires directs, du reste du combat.

Donne-moi un exemple.

Neuf orques combattent contre une unité qui comprend un héros au premier rang. Leur facteur est 3. L'attaquant lance un dé pour l'orque qui est au contact du héros, il le mettra hors de combat s'il fait 1, 2 ou 3. Les 8 autres font 8x3= 24 soit 1 figurine qui tombe et 4 à confirmer. Il relance un dé à 20 faces et devra faire 4 ou moins pour abattre une autre figurine, qui ne peut pas être le héros puisqu'il était compté à part.

Et si 2 orques sont en contact avec le héros ?

Le joueur orque peut décider que les deux frappent le héros. Le facteur est alors de 2x3= 6 à confirmer.

Il est donc possible que le héros soit automatiquement tué !

Oui, si le total des facteurs contre lui atteint 20. Situation possible, par exemple, quand deux cavaliers d'élite enragés chargent au javelot un héros sans armure et sans bouclier ! Il me semble assez normal que dans ce cas, au demeurant peu courant, il soit mis hors de combat, ce qui ne veut d'ailleurs pas dire qu'il soit tué mais qu'il devienne inutilisable pour cette bataille.

Mais il peut avoir des protections particulières.

Dans ce cas, nous touchons à la magie, que nous verrons un peu plus loin.

Le héros ne fait-il pas plus de dégâts qu'une figurine normale ?

A priori, ce n'est pas évident. Cependant, on peut décider (avant de jouer) qu'il est deux ou trois fois plus efficace et donc que pour le tir ou la mêlée, ou les deux, il compte double ou triple. Par exemple, si un héros qui compte double combat au premier rang d'une unité avec 4 autres figurines, on comptera 6 attaquants. Par contre, la figurine tombe comme une seule comme on l'a vu ci-dessus. Il est impossible d'avoir une unité entièrement composée de héros, sauf dans des cas très particuliers.

Comme par exemple ?

Si l'on joue les guerriers du Walhalla combattant aux côtés des dieux de la mythologie nordique, dans Ragnaroc, la dernière bataille du Crépuscule des Dieux !

Je veux jouer un dieu !

Sois raisonnable ! Les dieux et les démons, nous les verrons plus tard[1]. Mais, pour ma part, je trouve les êtres surnaturels trop puissants pour être joués, sauf sous la forme d'interventions ponctuelles. Prends par exemple la Guerre de Troie selon Homère : les dieux aidaient les différents camps mais ils ne s'opposaient jamais directement. Dans « Le Seigneur des Anneaux », les Istari envoyés des Valar ne doivent pas s'opposer directement à Sauron, lequel d'ailleurs n'intervient jamais directement non plus.

Et si la présence du héros au premier rang influence les autres figurines ?

S'il a rang de général, pas de problème, c'est déjà prévu. Sinon, on peut prévoir qu'un personnage important apporte 1 point au moral (au lieu de 2) s'il est à 40 cm, et +4 (au lieu de +6) s'il est au contact. Un personnage moins important pourrait n'apporter que +2 au contact et rien à distance. C'est à préciser lors de la définition du héros. De même, on peut imaginer qu'un personnage ou un monstre particulièrement effrayant peut infliger des malus au moral de ses ennemis. Par exemple, je pense qu'un nazgûl fait peur à -1 à 40 cm et -4 en mêlée, tandis que le Prince des Nazgûls terrorise à -2 à 40 cm et -6 au contact, ce qui est exactement le contraire du général. On peut pousser plus loin mais on aborde là le domaine de la magie.

Effets moraux des personnages

BONUS	à 40 cm	au contact	MALUS	à 40 cm	au contact
Général	+2	+6	Suprême ennemi	−2	− 6
Héros majeur	+1	+4	Ennemi majeur	−1	− 4
Héros mineur	0	+2	Ennemi mineur	0	− 2

La magie, justement !

Eh bien, on distingue la magie permanente, provenant soit d'un objet, soit d'un sort lancé auparavant, et la magie produite par des sorts, qui dure un ou plusieurs tours de jeu. Cette magie peut agir sur les différents éléments du jeu, notamment sur l'environnement, mais dans un premier temps[1] nous nous bornerons à la magie de protection et de moral.
Par ailleurs, je t'avertis tout de suite. Si tu veux transformer ta bataille en un duel de magiciens, arrête de rêver tout de suite. D'abord, à cause de l'échelle : une figurine de magicien, c'est, soit un magicien très puissant et ses aides, soit un groupe de magiciens. Comme tu le sais, la magie est un art secret, qui souvent demande beaucoup de temps. Alors, il faut qu'il y en ait un peu mais pas beaucoup et que ce soit le fait de l'utiliser au bon moment qui donne la victoire et non sa seule puissance. Tu verras que c'est plus amusant !

Commençons par les sorts de moral !

Tu as vu l'importance du moral dans le jeu. Imagine donc l'effet d'un sort qui oblige une unité adverse à faire un test tout au début du tour de jeu. Si elle se retrouve « stoppée » ou pire, cela peut être intéressant. De même si une unité amie a un moral défaillant, on peut lui donner un coup de pouce. Voilà donc quelques sorts de moral :

Sorts de moral

	Portée	Effet	Coût
Coup au moral	40 cm	test obligatoire à -3 pour une unité	15
Terreur	40 cm	test obligatoire à -6 pour une unité	40
Enthousiasme	40 cm	une unité a +2 au moral pour un tour	10
Fanatisme	40 cm	une unité a +5 au moral pour un tour	30

Quand est-ce qu'on lance les sorts ?

Le magicien lance le sort pendant la phase de déclaration des charges et le sort prend effet immédiatement. L'effet est instantané et, par exemple, l'unité visée teste immédiatement son moral mais l'effet dure tout le tour et, par exemple toujours l'unité visée aura -2 un moral à tous les tests qu'elle fera pendant le tour.

On peut lancer autant de sorts qu'on veut ?

Souviens-toi de ce que je t'ai dit : pas de magie surpuissante ! Tu peux utiliser deux systèmes : soit tu décides au début que tel magicien a tel et tel sort, soit tu lui donnes une « puissance magique » et le fait de lancer un sort « consomme » des points. Pour t'aider, j'ai mis dans les tableaux le coût en points de chaque sort.

Et les sorts de protection ?

C'est le même système. Le magicien lance le sort pendant la phase de déclaration des charges et il prend effet immédiatement. La seule différence

Sorts de protection	Portée en cm	Effet	Coût
Armure	40	toutes les attaques sur l'unité ont −2 pour 2 tours	25
Bénédiction	40	toutes les attaques sur l'unité sont divisées par 2 pour 2 tours	40
Elite	40	les attaques en mêlée sur l'unité ont −2 pour 2 tours	10
Abri	40	les tirs sur l'unité ont −2 pour 2 tours	10
Cloche	40	cloche isolante sur l'unité, qui ne peut se déplacer pour 2 tours	10
Mur	40	mur de 20x20x1 cm, infranchissable par tout objet ou être, durée 2 tours	20
Anti-Magie	40	détruit l'effet d'un autre sort, sans effet sur objet magique	5

est que certains de ces sorts peuvent avoir un effet qui dure plusieurs tours.

Tu as parlé de magie permanente ?

C'est la magie des objets magiques. Tu comprends bien qu'elle doit être particulièrement puissante pour être sensible à l'échelle d'une bataille. Elle peut agir sur le moral, comme peut le faire un héros (un personnage a l'effet moral d'un général ou au contraire d'un être effrayant), ou bien protéger une figurine, ou même avoir des effets sur la mêlée.

Note que certains objets peuvent avoir des effets similaires sans pour cela être réellement magiques. C'est le cas d'un symbole sacré qui peut être un objet religieux, voire la personne d'un prince comme Pharaon. On ne fera pas de distinction.

Objets magiques ou exceptionnels	Portée en cm	Effet	Coût
Armure magique	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur −2	2
Protection	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 2	4
Grande protection	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 3	8
Main de Dieu	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 4	16
Brouillage	0	les contours de la figurine sont flous: l'ennemi a −2 au tir sur elle	1
Cloche magique	0	la figurine ne reçoit pas de pertes au tir	30
Invulnérabilité	0	la figurine ne reçoit aucune perte ni au tir ni en mêlée	100
Symbole sacré	40	donne +5 au moral des amis à 40 cm alentour	100
Symbole	40	donne +2 au moral des amis à 40 cm alentour	40
Menace	40	donne − 2 au moral des ennemis à 40 cm alentour	40
Grande menace	40	donne − 5 au moral des ennemis à 40 cm alentour	100
Arme exceptionnelle	0	double l'efficacité de la figurine (compte 2 en mêlée ou au tir)	5
Arme extraordinaire	0	triple l'efficacité de la figurine (compte 3 en mêlée ou au tir)	10
Tir exceptionnel	0	double les portées d'une arme de jet	5

Vincent Herelle
Illustration : Rolland Barthélémy

1) Tous les aspects laissés de côté pour le moment seront étudiés en détail dans des extensions ultérieures.

Armes naturelles en mêlée	Tours	Rangs	INFANTERIE			CAVALERIE		
			Lourde	Légère	Dispersée	Lourde	Légère	Dispersée
Griffe	T	1	1	2	+1	2	3	=
Forte griffe	T	1	2	3	+1	3	3	=
Très forte griffe	T	1	4	3	=	4	4	=
Morsure	T	1	1	2	+2	2	3	+1
Forte morsure	T	1	2	3	+2	3	4	+1
Sabot ou coup	T	1	3	3	+1	2	2	=
Jet poison ou épines	T*	1 et 1/2	1	3	=	2	3	− 1

* mais le nombre total peut être limité

Effets moraux des personnages

BONUS	à 40 cm	au contact	MALUS	à 40 cm	au contact
Général	+2	+6	Suprême ennemi	−2	− 6
Héros majeur	+1	+4	Ennemi majeur	−1	− 4
Héros mineur	0	+2	Ennemi mineur	0	− 2

Sorts de moral

	Portée	Effet	Coût
Coup au moral	40 cm	test obligatoire à -3 pour une unité	15
Terreur	40 cm	test obligatoire à -6 pour une unité	40
Enthousiasme	40 cm	une unité a +2 au moral pour un tour	10
Fanatisme	40 cm	une unité a +5 au moral pour un tour	30

Sorts de protection	Portée en cm	Effet	Coût
Armure	40	toutes les attaques sur l'unité ont −2 pour 2 tours	25
Bénédiction	40	toutes les attaques sur l'unité sont divisées par 2 pour 2 tours	40
Elite	40	les attaques en mêlée sur l'unité ont −2 pour 2 tours	10
Abri	40	les tirs sur l'unité ont −2 pour 2 tours	10
Cloche	40	cloche isolante sur l'unité, qui ne peut se déplacer, pour 2 tours	10
Mur	40	mur de 20x20x1 cm, infranchissable par tout objet ou être, durée 2 tours.	20
Anti-Magie	40	détruit l'effet d'un autre sort, sans effet sur objet magique	5

Objets magiques ou exceptionnels	Portée en cm	Effet	Coût
Armure magique	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur −2	2
Protection	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 2	4
Grande protection	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 3	8
Main de Dieu	0	toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par 4	16
Brouillage	0	les contours de la figurine sont flous: l'ennemi a −2 au tir sur elle	1
Cloche magique	0	la figurine ne reçoit pas de pertes au tir	30
Invulnérabilité	0	la figurine ne reçoit aucune perte ni au tir ni en mêlée	100
Symbole sacré	40	donne +5 au moral des amis à 40 cm alentour	100
Symbole	40	donne +2 au moral des amis à 40 cm alentour	40
Menace	40	donne − 2 au moral des ennemis à 40 cm alentour	40
Grande menace	40	donne − 5 au moral des ennemis à 40 cm alentour	100
Arme exceptionnelle	0	double l'efficacité de la figurine (compte 2 en mêlée ou au tir)	5
Arme extraordinaire	0	triple l'efficacité de la figurine (compte 3 en mêlée ou au tir)	10
Tir exceptionnel	0	double les portées d'une arme de jet	5

Voici deux scénarios pour aborder facilement la version Fantastique de « Première Ligne ». Le premier ne fait pas appel à la magie mais permet de jouer des armées fantastiques assez simples, le temps de bien maîtriser la règle. Le deuxième fait appel à une magie très simple, portant seulement sur le moral. L'intérêt de ces scénarios est qu'ils sont extraits du « Seigneur des Anneaux » de Tolkien. Ce ne sont pas de grands affrontements mais seulement leurs préludes…

La bataille du Gué de l'Isen

Le magicien Saroumane, ancien allié des forces du Bien, a déclaré l'indépendance de son domaine d'Isengard dont il a fait une caserne et une usine. Se croyant plus fort que Sauron lui-même, il a concentré une armée composée d'orques, de demi-orques, et d'hommes du pays de Dunland. Face à lui se trouve le royaume des cavaliers de Rohan qui gardent les Marches au nord de Gondor, et surtout le passage du val d'Anduin vers les plaines de l'ouest. De plus, Rohan est le seul renfort que peut espérer Gondor dans la prochaine guerre contre Mordor. C'est pourquoi Sauron pousse Saroumane contre Rohan. Saroumane, pour attaquer Rohan, doit d'abord s'emparer des gués sur la rivière Isen qui marque la frontière.

Les troupes

Si vous êtes le général de Saroumane, vous êtes un grand et horrible demi-orque, monté sur un loup énorme. Vous disposez d'une grande force en troupes, nombreuses mais de moral assez faible. Vous les menez par la crainte et vous compterez toujours « en plus » pour les tests de moral. Il faut que vous passiez les gués, sinon votre tête pourrait bien devenir le premier ornement de la grande porte d'Isengard. Aaarggg !

L'armée de Saroumane :

- 1 Général ;
- 2 unités de 10 loups montés : cavalerie lourde, irréguliers normaux, forte morsure, avec cavalier orque, javelot, bouclier ;
- 2 unités de 16 demi-orques : infanterie légère normale, irréguliers normaux, arme à 2 mains, bouclier ;
- 2 unités de 35 orques : infanterie légère normale, irréguliers recrues, javelot, bouclier ;
- 2 unités de 20 orques : infanterie légère dispersée, irréguliers recrues, arc ;
- 2 unités de 16 Dunlendings : infanterie légère normale, irréguliers normaux, javelot, bouclier ;
- 1 unité de 20 paysans dunlendings : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, fronde, bouclier.

Si vous êtes Théodred, général de Rohan, votre problème est autre. Vous êtes le fils du roi Théoden et second général de la Marche. Vos troupes sont solides et de bon moral mais peu nombreuses. Vous ne pouvez pas laisser l'ennemi prendre les gués, ou même les interdire durablement. Votre honneur est en jeu. Hail Théodred !

L'armée de Rohan :

- 1 Général, Théodred ;
- 2 unités de 8 cavaliers : cavalerie lourde, irréguliers d'élite, lance, bouclier ;
- 1 unité de 14 sergents : infanterie lourde serrée, irréguliers normaux, lance, bouclier ;
- 2 unités de 14 hommes de l'Ouest : infanterie légère serrée, irréguliers normaux, lance, bouclier ;
- 1 unité de 10 hommes de l'Ouest : infanterie légère serrée, irréguliers normaux, arme à 2 mains, bouclier ;
- 1 unité de 10 éclaireurs : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, arc.

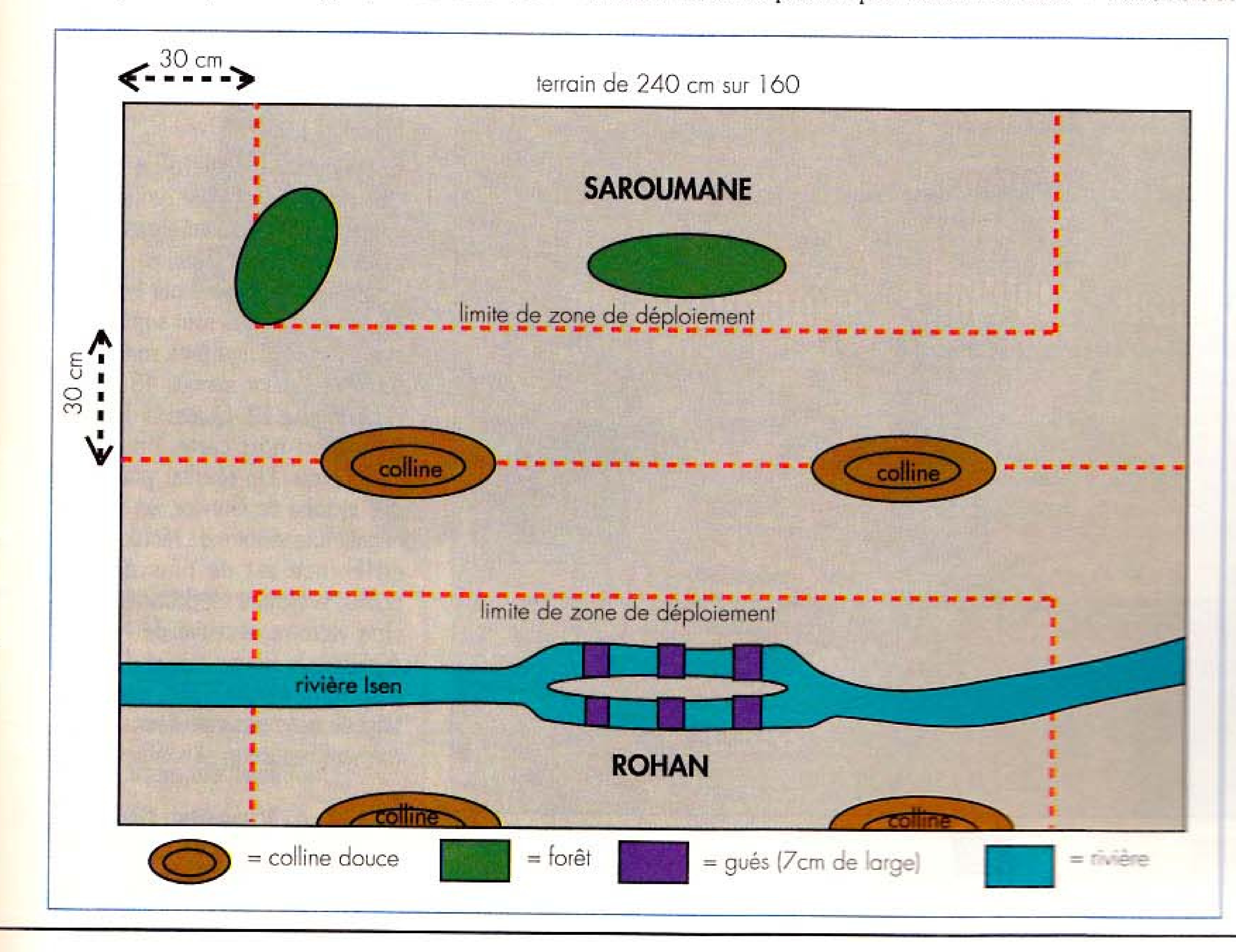
Le terrain

Voir plan ci-dessous.

Notes

• Si un général est mis hors de combat, et qu'il est vu par ses unités à 60 cm alentour, le moral de celles-ci baisse immédiatement d'un pas (normale devient stoppée, stoppée en retraite, etc.).

• Après 12 tours, on fait le point de la situation. Si aucune troupe de Saroumane ne se trouve sur l'île ou sur la rive Rohan de l'Isen, c'est une grande victoire pour Rohan. Si Saroumane possède la totalité des gués, c'est une grande victoire pour lui. Sinon, c'est une victoire marginale pour l'un ou l'autre selon le nombre de gués contrôlés par chacun, voire un nul. Le nombre de troupes perdues ne compte pas.



La suite…

La nuit suivante Rohan reçoit des renforts, mais trois jours plus tard Saroumane envoie la totalité de ses troupes et force les gués de l'Isen, tuant ou dispersant leurs défenseurs. La horde maudite se heurte alors à l'armée du roi Théoden qui devra chercher refuge dans la forteresse du Gouffre de Helm. L'armée de Saroumane sera anéantie par l'intervention des Ents, les arbres vivants de la forêt de Fangorn. L'armée de Rohan pourra alors venir au secours de Gondor, juste à temps.

Beaucoup de choses auraient changé si Saruman avait réussi à forcer les gués de l'Isen trois jours plus tôt. En tant que général de Saruman, y parviendrez-vous ? Et en tant que Théodred, les arrêterez-vous, fusse au prix de votre vie ?

La bataille du Rammas Echor

Après des années passées à reconstruire patiemment sa puissance, Sauron se sent prêt à en finir avec ses ennemis. Il sait que l'Anneau Unique a été retrouvé et il craint qu'un personnage puissant ne parvienne à le maîtriser à son profit. Face à lui ne reste que la puissance de Gondor, mais elle a bien baissé depuis le temps des rois de Numenor. Mais Sauron sait qu'un roi de la lignée d'Isildur s'est révélé. Il veut frapper avant et donc il lâche ses troupes sur Gondor.

Les forces de Gondor sont beaucoup plus faibles que celles de Mordor et donc ne peuvent les affronter en bataille ouverte. La capitale, Minas Tirith, se prépare au siège. Mais un certain nombre de combattants sont envoyés en arrière-garde pour ralentir l'ennemi. La première bataille est disputée dans les ruines d'Osgiliath. Sous le nombre les défenseurs sont rejetés vers le mur qui garde la plaine de Pelennor autour de Minas Tirith, le mur de «chemin de ronde» ou Rammas Echor. Là, les troupes de Gondor, commandées par Faramir, fils du Gardien de Gondor, essaient de gagner un peu de temps. Mais bien vite des brèches sont ouvertes dans le mur et le Roi-Sorcier d'Angmar entraîne les hordes de Mordor à l'assaut. Heureusement, Gandalf le magicien blanc, est venu donner un coup de main à Faramir.

Pour jouer ce scénario, vous serez soit le Roi-Sorcier d'Angmar, soit Faramir. Si vous êtes le Roi-Sorcier, votre but est d'arriver le plus vite possible devant Gondor, en balayant ce qui se présente sur le chemin. Si vous êtes Faramir, votre but est de gagner le maximum de temps en perdant le moins de monde possible. Gandalf peut vous aider mais c'est vous le général.

Les troupes

Si le bouclier n'est pas mentionné, les troupes n'en ont pas.

L'armée de Mordor :

- 1 Général, le Roi-Sorcier d'Angmar ;
- 2 unités de 10 Uruk-Hai : infanterie lourde normale, irréguliers d'élite, arme à 2 mains, bouclier ;
- 5 unités de 30 orques : infanterie légère normale, irréguliers recrues, javelot, bouclier ;
- 2 unités de 14 Haraldrims : infanterie lourde serrée, irréguliers normaux, lance, bouclier ;
- 3 unités de 12 éclaireurs : infanterie lourde dispersée, irréguliers normaux, arc.

L'armée de Gondor :

- 1 Général, Faramir ;
- Gandalf, magicien tout en blanc sur un grand cheval ;
- 1 unité de 8 cavaliers : cavalerie légère dispersée, réguliers d'élite, javelot, bouclier ;
- 2 unités de 20 hommes de Gondor : infanterie légère normale, réguliers normaux, lance, bouclier ;
- 1 unité de 20 hommes de Gondor : infanterie légère normale, réguliers recrues, arc, bouclier ;
- 1 unité de 10 rangers : infanterie légère dispersée, réguliers d'élite, arc, javelot.

Le terrain

Voir ci-dessous.

Notes

• Le Roi-Sorcier d'Angmar est monté sur une bête ailée. Il se déplace comme la cavalerie dispersée mais sans tenir compte ni du terrain ni des troupes.

• Ni le Roi-Sorcier ni Gandalf ne participent physiquement au combat. Ils ne participent que par le moral et leurs sorts. Ils sont indestructibles (du moins ici) et s'ils sont concernés par un tir ou une mêlée, ils seront simplement ignorés.

• Au lieu de l'effet normal du général sur ses troupes, le Roi-Sorcier a l'effet inverse sur celles de l'ennemi ; c'est-à-dire qu'il leur cause -2 au moral à 40 cm et -6 s'il est en contact physique avec une figurine de l'unité. De plus, l'unité doit tester son moral quand le Roi-Sorcier arrive en contact avec une figurine.

• Le Roi-Sorcier a les sorts suivants : *Coup au moral* (2 fois) et *Terreur* (1 fois).

• Gandalf a les sorts suivants : *Enthousiasme* (2 fois), *Fanatisme* (1 fois) et *Bénédiction* (1 fois).

• Comme le terrain est plongé dans la pénombre de Mordor, les orques n'ont pas le désavantage de combattre en plein jour.

Conditions de victoire

On compte le nombre de figurines du camp gondorien qui sortent de la table, même en déroute, par le côté «Gondor», multipliées par le numéro du tour où elles sont sorties. Par exemple, si 8 figurines sortent au 6e tour, Gondor marque 48 points. Faramir vaut 12. Quand la dernière troupe est hors carte, on enlève 400 points. Un résultat positif est une victoire de Gondor, un résultat négatif une victoire de Mordor. Si la différence est de plus de 100 points, la victoire est décisive.

Une victoire décisive de Mordor signifie que Rohan risque d'arriver trop tard, Minas Tirith sera déjà tombée et le renversement de Sauron sera beaucoup plus difficile…

30 cm
terrain de 240 cm sur 160
MORDOR
10 cm
10 cm
limite de zone de déploiement
30 cm
limite de zone de déploiement
GONDOR
= colline douce
= muraille (infranchissable)
= forêt
= village
= marais

Vincent Herelle
Illustration : Rolland Barthélémy

Consultez les Anciens...

NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siege.

24 - 13 JdR d'Heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCENARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique.

36 - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 scén. AD&D niv. 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bâteaux - Jeu en encart : 1812 - Scén. Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines napoléoniennes + scén. Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 - LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scén. AD&D, Maléfices + aventure solo - Série Europa : portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines napoléoniennes (suite).

43 - WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - Patton's best - Figurines 15 mm - RUNEQUEST : Critique + scén. - Championnat de wargame 88 - Scén. AD&D niv.3-5, Rêve de Dragon.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). STAR WARS : banc d'essai + scén. - Sur un plateau : Blood Bowl, Civilization - Aides de jeu SF - Poster : le Starcrasher. Dos. wargame : les hélicos, le plan de bataille - Figurines 15 mm (suite et fin) - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.

45 - LA VALLÉE DES ROIS : essai, aide de jeu & scén. Dos. wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne - Sur un plateau : Fury of Dracula, Guillotine - Figurines 25 mm plastique - Guet-Apens : critique + scén. - JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.

46 - EMPIRES & DYNASTIES, ANIMONDE : essai, aide de jeu et scén.-Dos. : l'art de la guerre à la Renaissance - Théorie et analyse du wargame - Les formations Empire - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Sur un plateau : Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF. Jeu en encart 1940.

47 - JAMES BOND le jeu de rôle et TRAUMA : essais, aides de jeu et scén. Dos. wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE - UNIVERSOM - Sur un plateau : Full Metal Planète, Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer - Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 - Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dos. wargame : LA GUERRE AÉRIENNE - Aide de jeu : les éclaireurs pour Star Wars - MARVEL SUPER HÉROS et HAWKMOON : critiques, aides de jeu + scén. - MegaTraveller - Kremlin -Fief (télématique) - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.

49 - MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - Sur un plateau : l'An Mil - Wargames : The Great Patriotic War, 3 wargames espagnols + scén. Les Aigles, Tank Leader - Figurines Guerre de Cent ans - Bâtisses : les châteaux forts(1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.

50 - AD&D 2e édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le château fort(2) - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, (la campagne + tactiques opérationnelles) Devine : monstres orientaux - Figurines : armées asiatiques - Scén. AD&D niv.1, Bushido niv.3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : Critique, aide de jeu, scén. DARKSWORD. Portrait de famille : BATTLETECH. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Devine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour grandeur-natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Dos. Napoléonien.

53 - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scén. Mini-dos. : AD&D 1 à 2 - Interview de Gary Gygax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3 - WARGAMES : dos. Guerre de Sécession.

54 - ARS MAGICA - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + Scén. - STORMBRINGER : Profession, voleur d'âmes - Goferfinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - 1941 : LE WARGAME DU CHAMPIONNAT (carte, règle et pions). Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Sur un plateau : Fortress America. Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker + poster champignonesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Tolkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : CASUS BELLI, 5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

Je souhaite recevoir les N^{os} .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Étranger : 35 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.


LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE-BÔ


LES SUPER TERRIBL
AVENTURES DE KRC
LE-BÔ




OH NON!! PAS ENCORE!...
KROC


ORDRE DE MOBILISATION GÉNÉRALE
ORDRE D'INCOPORATION AU 14e D'INFANTERIE DE MARCHE GOBELIN.
SIGNÉ: SAURON


... ON PEUT PLUS ROUPILLER UN DEMI-SIÈCLE SANS ÊTRE DÉRANGÉ!
MARRE DE CES GUERRES OÙ ON NE PREND QUE DES PILES!!
DÉFAITISTE!! MOI, J'AIME BIEN ME BATTRE!!!


VANTARD!


LES COMBATS SERONT DURS ET D'UN NOUVEAU TYPE!! ET BIEN QUE BEAUCOUP D'ENTRE-VOUS NE REVIENDRONT PAS, LES TÉNÈBRES RÈGNERONT À NOUVEAU!! JE COMPTE SUR VOUS!!
POIL AU COU!!


EN RANG PAR DEUX ET AU PAS DE CHARGE! TAS DE BOUSEUX!!
J'AI PAS AIMÉ LE DISCOUR DE SAURON, TENONS NOUS À L'ÉCART ÇA SENT MAUVAIS!
DAC'!
OUAIP!


EN GARDE MARAUDS!! CAR NOUS VOILÀ!
! ? ?!!? ? !?


HA, HA!! À TOI L'HONNEUR ... SUPER-RANGER!! MONTRE LEUR TES SUPER-POUVOIRS !!!
SUPER PALADIN
HA, HA! RIEN N'ÉGALE TA SUPER COURTOISIE! SUPER PALADIN, JE T'EN LAISSE QUELQUES UNS ?!
SUPER RANGER
UNE DEMI-JOURNÉE PLUS TARD...
LÀ HAUT! IL EN RESTE TROIS!!
ON VIENT DE PRENDRE UNE SUPER RACLÉE...
SUPER PALADIN
IDÉE
JE VAIS LES SUPER-RACLER !!!
DU CALME... ILS SONT DES NÔTRES!
SUPER DÉSERTEUR
SUPER COOL
SUPER CAFTEUR
SAURON SE CACHE DANS LA QUATRIÈME SALLE À GAUCHE!!
INDIC! VENDU!
BAF
PITIÉ! PITIÉ!! C'ÉTAIT POUR RIRE! JE.. JE NE FERAIS PLUS LE MAL!* AÏE!
SUPER ANIGER
* SUPER MENSONGE.
CHEVALIER SÉGUR 90
FIN

LUDOTIQUE

AUSTERLITZ

On prend les mêmes, et on recommence.

Les gens de PSS ont de la suite dans les idées : non seulement ils créent un nouveau logiciel utilisant strictement le même système que pour *Waterloo*, mais ils se montrent moins chauvins que prévu en éditant la plus belle bataille de l'ère napoléonienne, Austerlitz l'inégalable.

Tous les wargameurs savent combien il est difficile de simuler le grand tour de passe-passe que Napoléon a imposé au tsar Alexandre (affaiblir volontairement l'aile droite pour forcer l'attaque parallèlement à la ligne française, puis couper l'armée austro-russe en deux sur le plateau de Pratzen, et réduire les deux moitiés) quand l'adversaire le connaît à l'avance. Avec *Austerlitz*, l'évolution tactique de la bataille dépend toujours des dispositions stratégiques prises en début de jeu, et donc des ordres initiaux.

Le joueur Français peut parfaitement, grâce à ce logiciel, reprendre à son compte le génie napoléonien et manœuvrer son adversaire ordinateur pour l'amener à la faute stratégique.

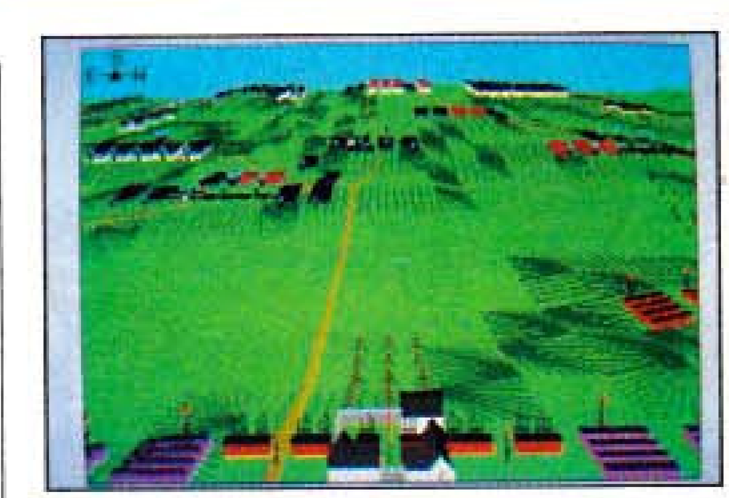
De très bonnes idées

Mais ce n'est pas le seul avantage de ce jeu. L'auteur, le Dr Peter Turcan, a choisi quelques concepts très simples pour créer une nouvelle race de wargames sur micro : pas d'icônes, pas de symboles, pas d'hexagones, pas de couleur de case en fonction de la nature du terrain, pas de menu de commande. Au contraire, le terrain est affiché en trois dimensions (les collines ont de vraies pentes), les éléments topographiques (villages, églises, bois, routes, rivières) sont dessinés et non pas représentés, les unités sont vues comme de véritables régiments ou batteries formés comme dans la réalité (ligne, colonne, carré, attelé, en batterie), et enfin, le déroulement de la bataille est assuré par des ordres donnés en langage quasi naturel.

En plus de ces atouts graphiques, les mécanismes du jeu sont très proches de wargames sophistiqués comme ceux de Yaquinto, tout en étant transparents pour le joueur. Tout est fait pour qu'il se sente en situation réelle de commandement.

Livré sans options

Il y a cependant, vous vous en doutez, quelques défauts à ce tableau idyllique. En premier lieu, le logiciel est un adversaire assez faible : vous gagnerez systématiquement avec n'importe quel camp, sauf erreurs majeures (cela n'excluant pas de passer de très bons moments à détruire les bataillons adverses). D'autre part, il manque tout de même certaines fonctionnalités indispensables comme une carte du champ de bataille avec la position des unités, ou des utilitaires plus complets de gestion des parties (on ne peut en sauvegarder qu'une, sauf en faisant des manipulations de fichiers assez complexes).



Non ce n'est pas Austerlitz, c'est Waterloo, mais la présentation est très semblable.

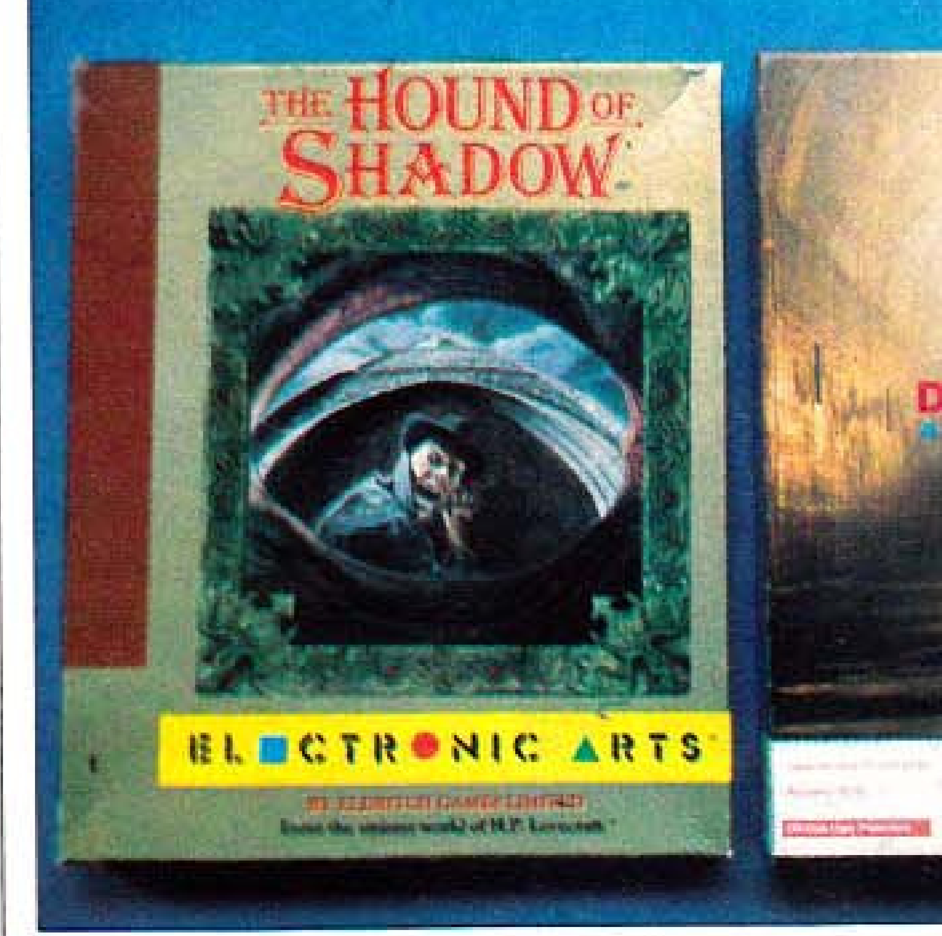
Enfin le jeu n'a pas lieu en temps réel mais suivant une séquence de phases aussi rigide que dans n'importe quel wargame sur papier. C'est là négliger une possibilité que l'ordinateur est seul à pouvoir offrir. L'auteur devrait compléter l'effort accompli dans le réalisme de la présentation graphique de la bataille, par une simulation se déroulant en temps réel. Il tiendrait ainsi un modèle quasi parfait de wargame sur micro, dont la généralisation à toutes les batailles de l'ère napoléonienne nous tiendrait rivés au clavier jusqu'à l'an 2015 (au moins !).

Marc Brandsma

Logiciel édité par PSS en anglais, sur Atari St et Amiga.

Vite fait...

Dans cette rubrique, vous trouverez des logiciels qui nous semblent intéressants, avec lesquels nous avons joué quelques heures mais que nous n'avons pas pu tester totalement (cela veut dire ne pas avoir complètement terminé l'aventure, ou n'avoir fait qu'une partie complète, suivant le type de jeu).



HOUND OF SHADOW

Ce programme est typique des jeux d'aventure d'il y a quatre ou cinq ans. Un long texte vous explique à chaque fois votre situation, et vous entrez au clavier des ordres du type : Go to library (aller à la bibliothèque). De temps en temps, une superbe image fixe vous détaille la scène à laquelle vous assistez. Alors pourquoi en parler ? Parce que l'univers de *Hound of shadow* est celui de Lovecraft, et qu'au début du programme, on vous demande de construire un personnage avec les mêmes règles que celles de *l'Appel de Cthulhu* (première version américaine). Cette création est très bien faite, à base d'icônes et ne vous embarrasse pas de pourcentages. A la fin de la création, un profil psychologique et professionnel, rédigé en anglais courant vous est livré, résumant votre personnage. Dans la suite du jeu, les descriptions tiendront compte de vos dons d'observation, et les interlocuteurs seront sensibles à votre bagout, sans que vous ayez à le préciser.

Même si ce programme est très bien conçu, j'ai relevé un ou deux petits défauts. En effet, si comme un Investigateur chevronné, votre premier réflexe est d'aller à la bibliothèque, vous y déambulerez sans rien trouver car il est prévu que ce soit un de vos amis qui vous y emmène le jour suivant, et à l'entrée vous devrez payer un ticket, événement non prévu le premier jour.

Enfin, l'anglais employé est assez littéraire. Ne vous lancez donc dans cette aventure (qui a l'air vraiment passionnante par ailleurs) que si vous avez un bon niveau.

Logiciel Electronic Arts pour Atari ST et Amiga.

DAY OF THE VIPER

Vous êtes aux commandes d'un robot chargé de retrouver un programme de défense, dans une base sous le contrôle d'un ordinateur fou. Visiblement, le but des programmeurs était de faire un *Dungeon Master* sauce SF. Mais s'il y a quelques bonnes idées, l'ensemble est un peu vide et répétitif. C'est malgré tout un jeu facile à prendre en main, sans grosses difficultés et d'une bonne réalisation. A offrir à un fan des jeux d'exploration pour compléter sa collection.

Logiciel Accolade, pour Atari ST et Amiga.

Pierre Rosenthal

CURSE OF THE AZURE BONDS

Un module 7-11 survitaminé en XP !

Après *Pool of Radiance* (toujours pas adapté en version Atari) et en attendant *Champions of Krynn* (bientôt sur PC), voici *Curse of the azure bonds*, le second volet AD&D/Forgotten realms sur micro et la suite de *Pool*.

Curse of the azure bonds est le titre d'un roman de Kate Novak et Jeff Grubb, mettant en scène la guerrière Alias et l'homme-lézard paladin Dragonbait. Ces deux héros ont été repris dans le comics *Forgotten realms* édité par DC, et s'ils font une apparition dans le jeu dont il est question ici, ils n'en sont pas pour autant les personnages principaux. Les héros c'est vous et vous seul.

Le jeu emprunte la trame principale du roman. Les personnages sont porteurs de cinq tatouages magiques dont ils doivent se défaire. Le prétexte trouvé, le carnage de monstres peut commencer...

Curse peut s'aborder de deux manières différentes, soit directement en créant des personnages 5e niveau, soit en récupérant des personnages provenant de *Pool of Radiance* ou même *Hillsfar*. De notables modifications ont été apportées par rapport à *Pool*. La vitesse des combats est nettement améliorée par de réelles modifications et le nombre plus restreint d'adversaires. Les soins magiques sont très écourtés par une nouvelle commande appelée FIX. En une seconde les clercs lancent leurs sorts de soin en mémoire et les réapprennent. De nouvelles classes de personnages sont disponibles : paladin et ranger, et les humains peuvent être bi-classés. *Curse* met l'accent sur l'aspect technique de AD&D. Savoir bien choisir ses sorts et les lancer est primordial, j'oserai même dire vital ! En effet les masses hurlantes de kobolds et d'orques de *Pool* ont laissé la place à des monstres peu nombreux mais à haute valeur ajoutée comme des elfes drow ou de simples magiciens de haut niveau. Aussi le compteur des points d'expérience tourne-t-il comme l'altimètre d'une fusée, rien à voir avec les misérables centaines de points que l'on récoltait péniblement dans *Pool*...



La région sud-ouest de la Moonsea dans laquelle vous devrez dénicher vos ennemis avant qu'il ne soit trop tard...

Le scénario s'articule autour de cinq donjons-labyrinthes répartis sur la partie sud-ouest de la Moonsea : Tilverton, Yulash, Hap, Zenthil Keep et Myth Drannor où, une fois de plus, il faudra affronter Tyranthraxus et ses *Lightning bolts*. Entre les donjons, vous pouvez déguster quelques « search areas » ; ces mini-donjons sont là pour grappiller les malheureux dizaines de milliers de points nécessaires pour monter de niveau. C'est l'endroit idéal, le plus rapide et le plus sûr pour bi-classer vos personnages. En trois heures de jeu chrono vous faites de n'importe quel humain un acceptable magicien 9e. De quoi en faire rêver plus d'un !

Curse of the azure bonds est plus difficile que *Pool of Radiance*, non pas du fait de l'histoire ou des monstres, mais simplement par l'usage incessant de sorts. Celui qui dégaine le premier ses *Hold person* a souvent le dernier mot et il faut mieux être sous *Minor globe of invulnerability* quand il pleut des Boules de feu. Le souffle épique manque, les guerriers encerclés par une nuée d'orques ont laissé la place à de froids magiciens calculant sans cesse leur initiative. La technique a supplanté l'héroïsme, les magiciens ne se cachent plus derrière les guerriers, bref c'est un module 7-11...

À noter qu'il circule une version PC dont la documentation est traduite en français par les soins de SSI. Le morceau est de choix, aussi catastrophique qu'hilarant, un must dans le genre.

Si vous les trouvez, c'est que vous les avez cherchés. Un beholder, c'est déjà beaucoup, alors quinze d'un coup !

Pierre Lejoyeux

Curse of the azure bonds est un logiciel SSI distribué par Ubi Soft. Pour IBM PC, la version Atari étant annoncée sans date.

Napoléon télématique

Pour les passionnés de la confrontation d'homme à homme, je signale la possibilité de jouer à *Austerlitz* et *Waterloo* par correspondance, en s'échangeant le fichier SGM.DAT qui contient la sauvegarde de la partie en cours. Pour ce faire, envoyez la disquette par la poste (entre deux grèves), ou utilisez les logiciels de transfert de fichiers du domaine public qui gèrent le modem de votre minitel. Il vous en coûtera environ 1, 80 F et 6 à 8 minutes par envoi, soit au total 150 F pour une partie complète (en tarification locale, beaucoup plus en interurbain). M.B.

Le Wargame et la Micro : Austerlitz ou Waterloo

Dans notre numéro 54, Pierre Grumberg vous livrait une critique relativement positive de *Waterloo*, un logiciel PSS. Presque aussitôt, une lettre enflammée adressée à la rédaction par Marc Brandsma nous donnait un avis différent sur le jeu. Lui le trouvait très bon, mais pour des raisons semble-t-il opposées, et qu'il est malheureusement trop long de détailler ici.

Cette fois-ci, la parole est à notre deuxième rédacteur, pour le jeu Austerlitz, du même éditeur, avec le même système. Et le moins que l'on puisse dire est qu'il est enthousiaste. Pourtant, il faut signaler que dans Jeux & Stratégie n° 5, Pierre Grumberg descend en flammes ce même logiciel, critiquant le manque de convivialité et de jouabilité, avec des arguments semble-t-il valables.

Enfin, ces deux rédacteurs pratiquent intensivement les wargames, aussi bien sur papier que sur micro, et connaissent leur histoire sur le bout des doigts. Alors, mauvaise foi ? Manque de connaissance ? Au contraire, ce débat par logiciels interposés montre à quel point il est difficile de se faire une religion sur un programme donné.

North & South

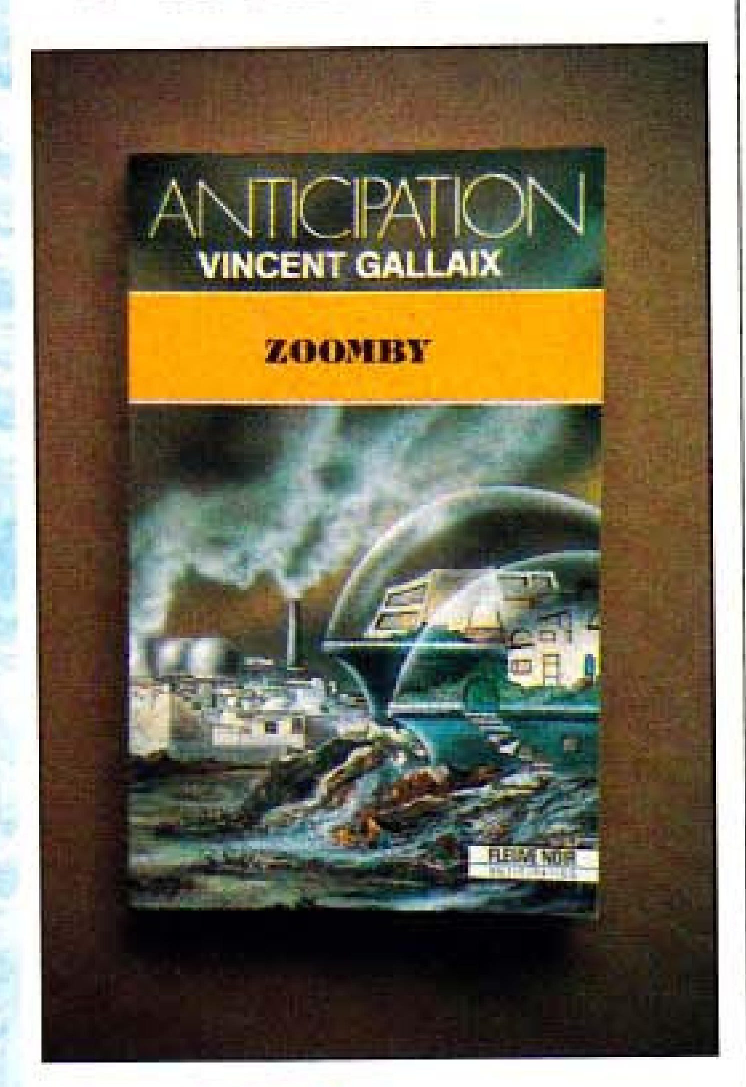
Dans notre dernier numéro, j'indiquais ce jeu micro comme étant un wargame. Malgré quelques lettres de protestation, je persiste et signe. Ce n'est pas parce qu'un jeu est facile à gagner, que le nombre d'ordres est très limité et que la simulation est assez grossière, que le jeu n'est pas un wargame. Dans ce cas précis, on a bien une carte stratégique où des armées s'affrontent suivant leurs rapports de force, avec des conditions météo variables et des lignes de ravitaillement à maintenir. Bien sûr, il est plus destiné aux 8-12 ans qu'aux 14-30 ans... Et alors ? Il faut bien s'initier un jour, non ?

- **MechWarrior** est un jeu de combats en trois dimensions, dans lequel vous pilotez un robot géant, comme si vous étiez dans la cabine de pilotage et qui reprend toutes les caractéristiques de *BattleTech*, le jeu de plateau. Nous n'avons pas pu tester pour le moment ce logiciel (il n'existe qu'en version IBM) mais les critiques françaises et américaines sont unanimes : la réalisation est irréprochable. On vous parlera aussi plus longuement d'un autre sujet pour les fans de *BattleTech*, mais dans le prochain numéro (chut, c'est un secret...).
- Quant à **Drakkhen**, notre critique dans le prochain numéro aussi. Il nous faut le temps de finir le scénario.

P. R.



romans



La réédition du bimestre

Au milieu des années 70, un nommé Vincent Gallaix a publié deux romans dans la collection Anticipation. À l'époque, un nouveau nom était assez rare et je me souviens m'être précipité sur ces livres qui ne devaient jamais avoir de petits frères, puisque Vincent Gallaix est mort avant même la parution du second, à l'âge de vingt-cinq ans. Exit l'auteur, restent les livres. Le premier, *Orbite d'attente* — une classique histoire d'invasion de la Terre avec toutefois quelques idées originales — a récemment fait l'objet d'une réédition dans la série si mal nommée du Fleuve Noir, Les maîtres français de la Science-fiction. Mais c'est en Anticipation, dans la collection-mère, que vient de reparaître **Zoomby**, son chef-d'œuvre.

Il est difficile de résumer un tel roman. Le cadre, tout d'abord ouvertement emprunté au space opera, se modifie dès que l'on se retrouve sur Terre — une Terre polluée par les radiations et les gaz toxiques. Une Terre cruelle pour Zoomby, l'enfant artificiel créé par le professeur Labro. De ce point de vue, le livre est daté, mais c'est cette datation qui fait en partie son charme — d'autant plus que l'univers décrit l'est suffisamment en détail et avec tant de cohérence que vous n'aurez aucun mal à l'utiliser pour un quelconque JdR futuriste. L'autre intérêt est cette attention de tous les instants portée aux personnages, ce don quasi naturel de Gallaix lorsqu'il s'agit d'esquisser en quelques mots les principaux traits de caractère d'un individu. A la lecture de *Zoomby*, on ne peut que regretter qu'il s'agisse du dernier roman de son auteur. Gallaix est le Radiguet de la SF, je vous le dis bien haut ; alors, ne ratez pas *Zoomby*. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1740.)*

Du fantastique comme s'il en pleuvait

Alors qu'il ne reste en France que cinq ou six collections de SF[1], le fantastique semble vouloir effectuer une percée rappelant précisément l'essor de cette même SF dans les années 70. Jugez-en plutôt : après Épouvante chez J'Ai Lu (1986), Spécial Fantastique chez Albin Michel (1987) et Terreur chez Presses-Pocket (1989) — et sans compter les collections, petites ou grandes, qui existent depuis plus longtemps — ce sont pas moins de trois nouvelles séries qui apparaissent sur le marché en ce début d'année 1990.

Hantises, publiée par les éditions Greco, est une collection grand format, vendue au prix de 89 F. Trois volumes viennent de paraître. Il est symbolique, je crois, que le premier titre soit un recueil de nouvelles de Dennis Etchison. Cet auteur, encore presque inconnu en France, faisait à une certaine époque les beaux jours de Fiction. Son premier recueil, *Les domaines de la nuit*, n'avait guère été remarqué et j'espère qu'il en ira autrement avec **Rêves de sang**, qui offre un panorama assez complet de ce dont est capable Etchison. Espérons que d'autres livres verront le jour, chez Greco ou ailleurs. **Toplin**, premier roman traduit de Michael McDowell, est une histoire d'horreur prenante et assez originale, en particulier sur le plan du traitement. Bonne traduction de Patrick Marcel, qui signe aussi celle de **Fantôme**, de Thomas Tessier, une histoire d'horreur dont le héros est un enfant.

Deuxième collection, l'opportuniste *Présence du Fantastique*, petite sœur de la vénérable Présence du Futur. Plusieurs titres parus, dont le plus intéressant est **Ombres portées**, une anthologie de Scott Baker, réunissant des textes signés d'auteurs souvent qualifiés — à tort ou à raison — de cyberpunks[2]. Lesquels textes se situent souvent à la lisière des deux genres qui nous intéressent, SF et fantastique. **Le jardin aux araignées**, du même Scott Baker, est un gros roman d'épouvante assez longuet, qui marche très bien quand on éprouve une répulsion viscérale face à ces affreuses bestioles octopodes. **Drôles de jouets**, de Patricia Geary, curieuse visite de la mythologie américaine, qui a reçu en 1988 le Philip K. Dick Memorial Award, vaut tout à fait le détour, tandis que **Boulevard des banquises**, de Serge Brussolo, ne ravira que les fans de cet auteur, qui signe également, outre **L'homme aux yeux de napalm** en Présence du Futur, **Cauchemar à louer**, premier titre de la collection *Épouvante* — comme c'est original ! — aux éditions Gérard de Villiers et au sujet de laquelle je n'ai pour le moment pas d'autre information.

Le (grand ?) retour du space opera

La loi majeure, de Don Hérial, surtitré *Fragment d'avenir* et sous-titré *La guerre des sept minutes*, est un fort honnête roman d'aventure qui n'est pas sans rappeler certains bons vieux Gilles d'Argyre ou Edmond Hamilton. Calderon Belfast, un enfant des Marches galactiques, vient siéger sur Majeure, à l'Assemblée... C'est le début d'une aventure haute en couleurs, bien menée quoiqu'un peu schématique, qui s'inscrit dans une chronologie générale, façon Histoire du Futur de Heinlein. À suivre de près. Si Don Hérial tient la route, ses *Fragments d'avenir* pourraient bien devenir un univers de référence pour le joueur amateur de space opera...

Je viens de parler de Heinlein et c'est tout naturel, car **Les ailes tranchées**, premier volume de *L'oiseau de foutre*, de Félix Chapel, fait irrésistiblement penser à cet auteur récemment décédé — et notamment à ses romans pour adolescents —, à un tel point qu'on n'est jamais loin du pastiche délibéré. Joss Tamblyn, jeune cadet de l'espace envoyé en garnison sur Aucella, se retrouve très vite en danger de mort pour avoir surpris une conversation entre l'un de ses chefs et un indigène possédant encore ses ailes ! (On les leur tranche en effet très jeune, pour une raison religieuse.) Action, humour, décors moyennâgeux, personnages pittoresques — dont le plus pittoresque se nomme Pitt, justement —, écriture simple et arrondie... Un bon début pour Félix Chapel[3]. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1738 & 1739.)*

Presses-Pocket vient de rééditer **La Grande Porte**, de Frederik Pohl, dont c'est la quatrième édition en douze ans ! Si vous n'avez pas encore lu ce space opera original, précipitez-vous chez votre libraire, où vous pourrez aussi trouver très bientôt le second volume : **Les pilotes de la Grande Porte**. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5386.)*

Des livres, des livres et encore des livres...

Pour fêter son n° 500, Présence du Futur vient de publier **À l'ouest d'octobre**, un gros recueil de nouvelles de Ray Bradbury qui, je vous le rappelle, donna le coup d'envoi de la collection en 1953 avec les *Chroniques martiennes*. Que dire de plus ? Bradbury n'est pas aussi gâteux que certains, il ne se renouvelle pas non plus... Si le cœur vous en dit ou si vous aimez Bradbury, n'hésitez pas. Sinon, vous pouvez toujours essayer. Après tout, c'est un auteur étudié dans les écoles, un « classique » ; il a droit à notre indulgence. *(Denoël « Présence du Futur » n° 500.)*

Toujours chez Denoël, un très bon recueil de l'écrivain italien Lino Aldani, **La maison-femme**, qui prouve une fois de plus que la SF de qualité n'est nullement l'apanage des Anglo-saxons. *(Denoël « Présence du Futur » n° 499.)*

La cité des mille soleils, de Samuel Delany, clôt la trilogie de *La chute des tours*, de la très bonne science fantasy. **La chaîne brisée**, de Marion Zimmer Bradley, poursuit l'interminable saga de Ténébreuse. À quand des inédits ? *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5384 & 5385.)*

Roland C. Wagner

1) Sans compter les séries réservées à un héros ou un auteur, comme Blade ou La compagnie des glaces, et sans considérer le fait que certaines collections se livrent à une politique systématique de réédition.

2) James Patrick Kelly, John Shirley, William Gibson, Pat Cadigan, mais aussi Lucius Shepard ou Gardner Dozois.

3) Qui a publié plusieurs nouvelles dans les années 70, sous un « pseudonyme transparent » que nul n'a réussi à identifier.

Planètes à gogo

Le space opera revient à toute vapeur en littérature, et en plus on y trouve de quoi inspirer de délirantes aventures. **Les Psychopompes de Klash** distille environ un extraterrestre toutes les trois pages et met en présence un capitaine genre « Han Solo vieillard », un voleur à la philosophie Kung Fu, une jeune femme un peu paumée et un autiste chronopathe, ouf... sans compter les clins d'œil à *Cordwainer Smith*, *Dune* et quelques autres encore. De quoi bâtir trois ou quatre scénarios (par Red Deff, pseudonyme d'un certain R. C. W., *Anticipation Fleuve Noir*).

Pour les plus jeunes, **Nick et le Glimung**. Un roman dans lequel un petit garçon quitte la Terre pour sauver son chat et rencontre les pélicouics, les diplicateurs et le Grand Livre où tout est écrit. Un cadre très sympa pour une mignonne planète (par Philip K. Dick, *Folio junior*).

IFR

INSPI

BD

Hiboux, genoux et chouchoux

Commençons aujourd'hui par les super-héros, car la production de ce début d'année est exceptionnelle. Entre la vision qu'un certain Mœbius peut avoir du **Surfer d'argent**, les premières amours d'Elektra et de Matt Murdock alias Daredevils dans **Elektra Saga**, en passant par la biographie « officieuse » du vertueux **Lex Luthor**, l'implacable ennemi de Superman, je suis incapable de désigner un chouchou, c'est dire si c'est beau... Je ne pense pas que ces BD soient directement utilisables dans vos jeux favoris, mais je suis sûr (et c'est vrai pour tous les autres albums mentionnés dans cette rubrique) que les maîtres de jeu peuvent y trouver des tonnes d'idées à exploiter, chacun à sa façon. Le support visuel des BD peut parfois permettre à l'imagination de s'envoler, pour aboutir à des états propices au développement d'un scénario ou au moins d'un élément d'aventure.

Muse Quest

Certains peuvent aussi trouver leur inspiration dans un fait divers : Marini et Marelle, pour **La colombe de la Place rouge**, partent de l'atterrissage d'un petit avion à Moscou le 28 mai 1987 et en tirent une superbe histoire d'amour, d'espionnage et de politique.
D'autres ne partent de rien, vraiment rien, et c'est leur héros qui cherche son histoire, ou se fait rattraper par elle. C'est le cas de **XIII** qui croit, une fois de plus, retrouver son identité, ses origines. XIII est un héros américain, du moins c'est ce que l'on croit aujourd'hui, mais de « l'autre côté » aussi, les amnésiques existent... Demandez à **Bouche du diable** d'où il vient et qui il est ? Contemplez la cruelle et sordide histoire de ce jeune Soviétique, déguisé en Américain et auquel un Indien fait découvrir que le Fantastique existe... pour de bon ! Et il faut croire que l'amnésie inspire les auteurs, puisque Tardi himself, dans **Une Gueule de bois en plomb**, fait le coup à Nestor Burma, le célèbre détective « inventé » par Léo Malet. Meurtre, filature, cuite et coup sur la tête, rien n'y manque, le tout sur fond de vengeance datant de la Seconde Guerre mondiale. (Petit format, mais grand Tardi, en ballottage pour le chouchou, mais quatre ça ne fait pas sérieux). Cette satanée guerre, en voilà une qui a inspiré de nombreux auteurs (passons sur les détails...), comme Goux et Convard, avec **L'aigle chantera trois fois**. Il semble que bien des choses aient été perdues ou cachées à cette époque et que leur recherche excite bien des individus, attise encore bien des convoitises et permette d'écrire de bien belles aventures, à Bagdad ou ailleurs.

Historique ou presque, quelle importance ?

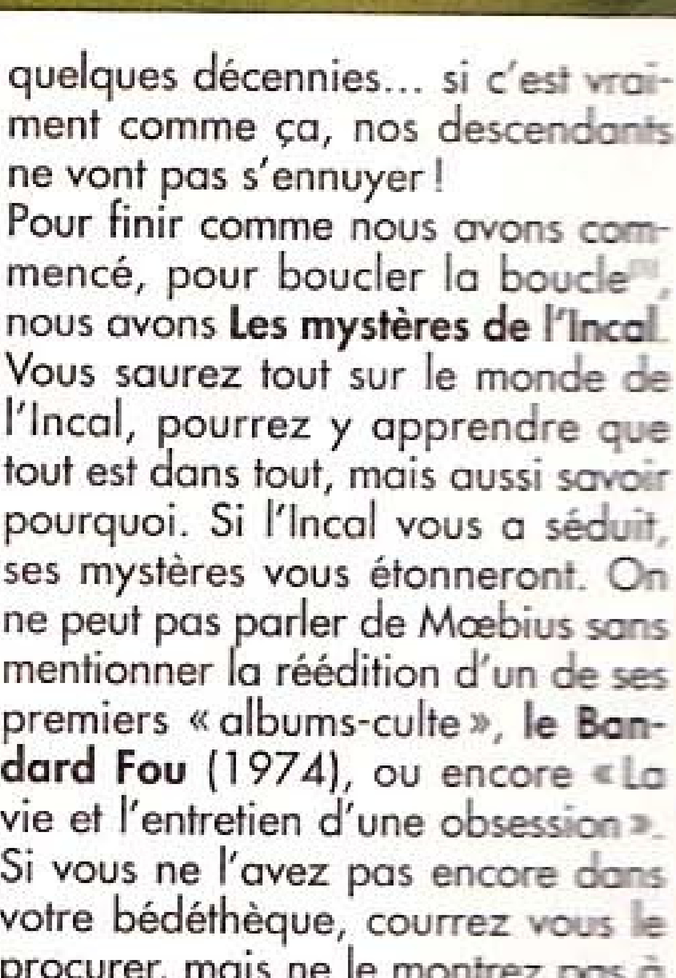
La guerre, les intrigues de cour, la révolution, les tournois, autant de thèmes propres à faire écrire des histoires, ou l'Histoire, selon les cas. Un petit village du Beaujolais, pendant qu'à Paris tombe la Bastille, et voilà le départ d'une intrigue où amour, politique et fourberie se partagent la vedette, dans **Les patriotes**. S'il en est un qui éleva la fourberie au service de la politique, au niveau d'un art qu'il maîtrisait parfaitement, c'est bien César Borgia. Vue par Seyer, dans **Urbi et Orbi**, la vie de cet homme, modèle du Prince de Machiavel, est retracée à grands coups de perspectives étonnantes et de mouvements de foule en fureur. Superbement documenté, cet album semble très proche de la réalité historique, presque un document de référence sur l'époque. Vos aventuriers médiévaux se préparent à un tournoi ? Offrez-vous **Sigurd**, d'Hermann, tout y est, prêt à consommer. En plus, l'intrigue principale, fantastique à souhait, vous servira pour les entraîner dans cet « ailleurs » que vous affectionnez tant, dès le tournoi terminé.

Sauver le Monde ? Encore !

Phase 1 : Vous êtes Wolfram, chevalier, épée au côté et tout ça. Vous allez devoir lutter contre les forces du Mal pour les empêcher de... de quoi au juste ? Hein ? C'est pas grave, puisque grâce à vous ils n'y arriveront pas ! **Wolfram** est un judicieux mélange de sorcellerie, de technologie, d'humour, et d'ordinateur. Le héros n'est pas sans ressembler à un certain Champion éternel de nos connaissances.
Phase 2 : Vous êtes Zorya et la gardienne du Pentacle va mourir. C'est à vous qu'il appartient, pôvre petite, de réunir les Maîtres des cinq sens et leurs masques pour préserver le monde des attaques du Mal... Classique mais efficace, **l'Epée de Cristal** va vous mener à la rencontre du néant et de ses sbires, tout un programme !

Futur possible cherche passé bien composé

Et la SF alors ? J'y arrive ! Le monde va devenir quoi au juste, on n'en sait rien, juste des suppositions. Dans **Le Solitaire**, il est démantibulé et en proie aux bandes organisées d'un futur post-apocalyptique. Même l'amour ne pourra pas le sauver, c'est dire s'il est moche. Le dernier tome de **V pour Vendetta**, vous en fait un portrait hésitant entre l'anarchie et le totalitarisme. Mais on se demande parfois qui, des conspirations des uns ou des exactions des autres, abrutira le plus le bon peuple, crédule et affamé ?
Côté voyage dans l'espace, **Le Vagabond des Limbes** nous livre une planète prête à l'emploi, avec son gouvernement, son réseau de communication performant et ses conspirateurs. Cela dit, il semble que notre benêt d'Axel Munshine se soit mis en colère et ait décidé d'entreprendre quelque chose. Surprise, surprise...
Si certains voient le futur tristounet, d'autres l'envisagent rigolo comme tout, à commencer par **Burton et Cyb**, les loubards des étoiles. C'est une série de courtes histoires où nos héros sont alternativement les dindons de la farce et les grands manipulateurs. Plein d'humour et d'idées folles, c'est à lire, absolument. On trouve une autre série de nouvelles sous le titre **Luc Orient**-*les spores de nulle part*, œuvre commune due à cinq grands noms de la BD. Cet album nous donne lui aussi quelques exemples de ce que pourrait être la vie ailleurs que sur la Terre d'ici quelques décennies... si c'est vraiment comme ça, nos descendants ne vont pas s'ennuyer !



Pour finir comme nous avons commencé, pour boucler la boucle[1], nous avons **Les mystères de l'Incal**. Vous saurez tout sur le monde de l'Incal, pourrez y apprendre que tout est dans tout, mais aussi savoir pourquoi. Si l'Incal vous a séduit, ses mystères vous étonneront. On ne peut pas parler de Mœbius sans mentionner la réédition d'un de ses premiers « albums-culte », **le Bandard Fou** (1974), ou encore « La vie et l'entretien d'une obsession ». Si vous ne l'avez pas encore dans votre bédéthèque, courrez vous le procurer, mais ne le montrez pas à votre concierge, elle pourrait vous dénoncer !

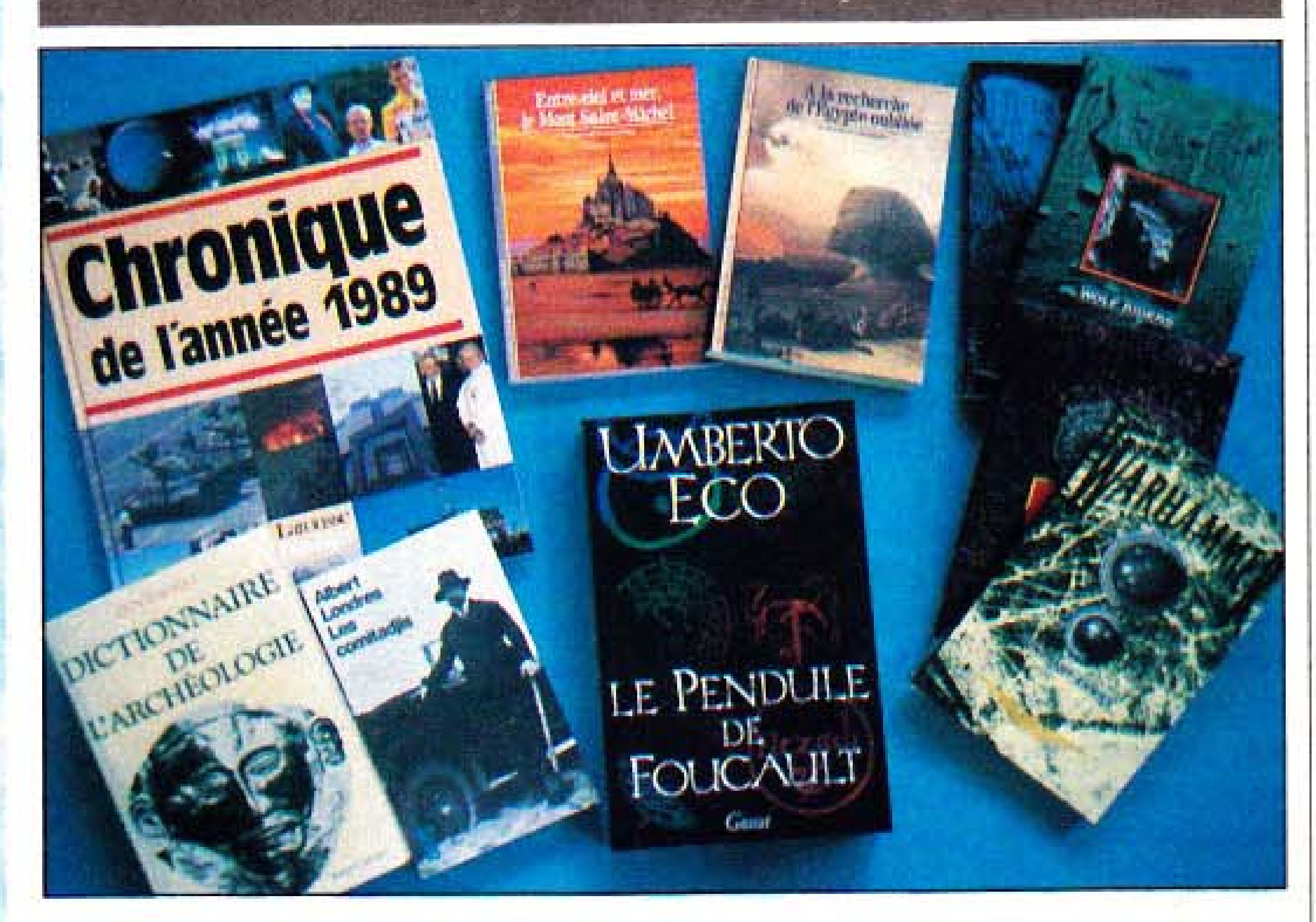
André Foussat

1) Cela pourrait s'appeler un anneau de Mœbius.

- **Surfer d'Argent**. Mœbius et Stan Lee, Casterman.
- **Elektra Saga**, tomes 1 et 2. Miller et Janson, Delcourt.
- **Lex Luthor**, la biographie officieuse. Barreto et Hudnall, Comics U.S.A.
- **La Colombe de la Place rouge**. Marini et Marelle, Alpen.
- **XIII**, tome 6, *Le dossier Jason Fly*. Vance et Van Hamme, Dargaud.
- **Bouche du diable**. Charyn et Boucq, Casterman.
- **Nestor Burma**, *Une gueule de bois en plomb*. Tardi, d'après Léo Malet, Casterman.
- **L'aigle chantera trois fois**. Goux et Convard, Glénat.
- **Les patriotes**, tome 2, *Le grand saccage*. Giroud et Lacaf, Glénat.
- **Urbi et Orbi**. Seyer, les Humanoïdes Associés.
- **Les tours de Bois-Maury**, tome 6, *Sigurd*. Hermann, Glénat.
- **Wolfram**. Puech, Comics U.S.A.
- **L'épée de Cristal**, tome 1, *Le parfum des Grinches*. Goupil et Crisse, Vents d'Ouest.
- **Solitaire**. Marvanno et Van Laerhoven, Lombard.
- **V pour Vendetta**, tome 6, *Victoria*. Moore et Lloyd, Zenda.
- **Le vagabond des limbes**, tome 19, *Un tramway nommé Délire*. Godard et Ribera, Vaisseau d'Argent.
- **Burton & Cyb**, tome 2, *Loubards des étoiles*. Ortiz et Segura, Comics U.S.A.
- **Luc Orient**, tome 17, *Les spores de nulle part*. Paape, Greg, Jour d'hui, Duchâteau et Andréas, Lombard.
- **Les Mystères de l'Incal**. Mœbius, Jodorowsky et Annestay, les Humanoïdes Associés.
- **Le bandard fou**. Mœbius, les Humanoïdes Associés.



INSPI universalis



Dans cette rubrique, on évoquera tout ce qui, sans rentrer dans le cadre des inspi BD et inspi Bouquins telles qu'elles sont actuellement, peut servir au maître de jeu. Cette fois, il s'agira surtout de livres, mais à l'avenir, cela pourra être la vidéo, les jeux « hors simulation », etc. Vos idées seront les bienvenues...

Bouquins en tous genres...

Chaque année, Larousse publie sous le titre ***Chronique de l'année***, un récapitulatif des faits marquants des 365 derniers jours. L'édition 89 vient de paraître, répertoriant semaine après semaine, attentats, révolutions, faits divers, événements politiques et ainsi de suite. C'est un instrument précieux pour les maîtres de jeu qui mènent une campagne contemporaine, à la fois pour répondre à l'éternelle question « qu'est-ce qu'il y a dans les journaux ? » et pour y pêcher des idées de scénarios (« Trinité et Tobago : deux inconnus tentent d'abattre la femme du président ». Qui ? Pourquoi ?). A noter aussi, à la fin, la présentation de tous les États du monde, avec pas mal de données utiles, notamment le cours de la monnaie.
Et puis, si vous avez envie de faire des investissements, il existe sur le même modèle, d'énormes volumes intitulés ***Chronique du XXe siècle*** et ***Chronique de l'Humanité*** (environ 350 F chaque). Ils sont bâtis sur le même modèle et sont utiles pour les mêmes raisons.

Plus abordable, la collection *Découverte* chez Gallimard (à peu près 60 F par volume) propose une cinquantaine de titres. Quelques sujets en vrac : l'Egypte ancienne, les Incas, l'Ile de Pâques, pirates et flibustiers, les Vikings, l'Amazonie, les pôles... Les textes sont intéressants, mais les nombreuses photos et illustrations le sont encore plus — elles simplifient vraiment beaucoup le travail de description, croyez-moi !
Si vous trouvez que c'est trop « léger », jetez donc un coup d'œil au ***Dictionnaire de l'Archéologie***, dans la collection *Bouquins* (100 F environ). Plus de mille sites sont décrits : des temples, des villes et des palais à ne plus savoir qu'en faire, avec leur histoire, leur description, la date des fouilles, souvent des plans et en prime une bibliographie abondante. Utile au premier chef pour du « contemporain », évidemment, mais aussi pour les MJ soucieux de recréer tout cela avec des détails qui « fassent vrai ».

En route pour l'Aventure !

Avec pour principal arrêt les Balkans des années 30. ***Les Comitadjis*** (10/18) est un recueil de reportages d'Albert Londres, une très intéressante enquête sur une organisation terroriste qui mettait la Yougoslavie et la Bulgarie à feu et à sang. Dynamite, Orient-Express, coups de poignards et coups d'État... il y a là tout ce qu'il faut pour occuper un moment des Investigateurs moyens, et tant pis si Cthulhu n'y est pas ! A noter : 10/18 a publié sept autres volumes du même Albert Londres. Ils sont un peu plus difficiles à trouver, mais sont de vraies mines de décors et de lieux exotiques (Chine, Guyane, Sahara, etc.) pour ces chères Années Folles.
Pour en revenir à un registre plus « jeu de rôle », signalons que les trois derniers volumes de la série *Hawkmoon* sont désormais disponibles : ***Le Comte Airain, le Champion de Garathorm*** et ***La quête de Tanelorn***. Ils sont moins bons que les quatre premiers, mais *le Comte Airain* est une bonne suite, et *La quête de Tanelorn* est amusant pour son aspect « jeu de massacre » — on y brise, entre autres, Stormbringer, le Bâton runique et la Balance Cosmique...
Après DragonLance, c'est au tour de Warhammer JdR d'inspirer les écrivains. Games Workshop vient de publier quatre livres dont l'action se situe dans le vieux Monde. Ce sont ***Zaragoz, Drachenfelds*** (deux romans), ***Ignorants Armies*** et ***Wolf Riders*** (deux recueils de nouvelles). D'autres sont déjà annoncés. Ce sont de bons bouquins (en anglais of course !), bien faits et abondamment illustrés (par les mêmes dessinateurs que ceux du jeu). Et bien entendu, ce sont autant de scénarios quasi tout fait. On s'étonne presque de ne pas trouver les caractéristiques des protagonistes en fin de texte...
Enfin, un livre qui mérite une place à part : ***le Pendule de Foucault*** d'Umberto Eco (Grasset, 135 F). Je ne vais pas vous résumer l'histoire, disons que ça tourne autour d'un Plan, qui est soit un canular monumental, soit une réalité effrayante, soit... L'intrigue peut faire un scénario amusant pour n'importe quel JdR axé sur le fantastique. Et surtout, il y a une montagne de considérations plus ou moins farfelues sur les sociétés secrètes. Assassins, templiers, rosicruciens, jésuites, satanistes et autres cinglés — ils sont tous là, et il n'est pas très difficile de les réutiliser.

Tristan Lhomme

Schuiten : en veux-tu, en voilà !

Comme s'ils s'étaient donnés le mot, Casterman et Les Humanoïdes Associés font paraître simultanément plusieurs des œuvres de François Schuiten (si vous ne voulez pas d'ennuis avec les Belges, prononcez « Skoïteune »). Il y a d'une part des rééditions, très jolies, et d'autre part des nouveautés, très jolies aussi...
Ces albums proposent trois cycles distincts, chacun créé avec un collaborateur différent : *Les Terres Creuses*, avec Luc Schuiten ; *Métamorphoses*, avec Claude Renard ; et *Les Cités Obscures*, avec Benoît Peeters. Le point commun à ces ouvrages est un amour pour une architecture délirante, prenant ses sources dans l'Art Nouveau (en français « Modern Style ») de Gaudi et Horta, lié à un graphisme étonnant et des constructions de page hors du commun. On peut aussi y découvrir une fascination pour les corps de femme-enfant aux hanches étroites et la poitrine à peine sortie de l'adolescence.
Sans aller dans le détail, ce qui serait impossible en quelques mots, tous les albums de François Schuiten peuvent servir de base à vos descriptions si vous êtes à la recherche d'univers étranges à la géométrie extraordinaire. On peut y trouver aussi les bases de nouvelles sciences, des moyens de transport auxquels nul n'avait pensé, des mondes en perpétuelle évolution, des univers où tout est paradoxe et mouvement.

Les nouveautés
— **NogegoN**, Les Terres Creuses. Luc et François Schuiten. Les Humanoïdes Associés.
— **Le Musée A. Desombres**, Les Cités Obscures. Schuiten et Peeters. Casterman. Cet album, présenté comme le catalogue d'un musée imaginaire, est accompagné d'un compact disc retraçant l'étrange parcours d'un visiteur de ce musée.
Les rééditions
Chez Les Humanoïdes Associés :
— **Carapaces** et **Zara**, Les Terres Creuses (cycle complet à ce jour).
— **Aux Médianes de Cymbiola** et **Le Rail**, Métamorphoses.
Chez Casterman :
— **La Fièvre d'Urbicande**, Les Cités Obscures.

A. F.

ZINES

Carnage Mondain, qui vient de sortir son n° 34, est un sympathique petit fanzine auquel on s'abonne en lui envoyant des enveloppes aussi timbrées que son rédac'chef. Des zines de SF, c'est certainement le plus proche de l'univers des jeux de rôle. Infos, interviews, critiques, délires en tous genres et articles plus sérieux... Et, depuis peu, une série d'articles sur l'interminable série germanique Perry Rhodan ! (Carnage Mondain, c/o Jean-Bernard Oms, 5 rue Pierre-Sémard, 59800 Saint-Priest.)

R. C. W.

L'ECRAN FANTASTIQUE

LE MENSUEL DU CINEMA FANTASTIQUE ET DE LA VIDEO



ALWAYS

LE RETOUR AU MERVEILLEUX DE STEVEN SPIELBERG



LE FANTOME DE L'OPERA

SUR SCENE ET A L'ECRAN



INTERVIEWS

ROBERT ENGLUND • DWIGHT LITTLE • MICK GARRIS • BRAD JOHNSON • DARIO ARGENTO • SERGE BRUSSOLO



Mensuel n° 113 - Mars 90 - 28 F - Canada - 7,25 $ - Suisse 8,80 F - Espagne 825 P - Belgique 204 F



Dragon
Noir
Communiqué:
Du 7 au 16 avril:
Démo permanente des jeux EUROGAMES
au SALON DES JEUX DE REFLEXION
Porte de Versailles - PARIS
28 avril:
Tournoi de ZARGOS
à MORLAIX (29) - Infos: 98 47 48 69
5 & 6 mai:
Tournois de ZARGOS et CRY HAVOC
au HAVRE (76) - Infos: 35 54 02 00
EURO
GAMES